

掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.170
专题企划
今天，你穿越了没有？
特快专递
职业进化足球2012 PSP
海猫鸣泣之时 携带版1 PSP
赠品
游戏贴纸
三次元空间
《超级马里奥3D大陆》 3DS
抢先游戏体验
攻略透解
战律之云 PSP
最终幻想 零式 PSP
火影忍者 疾风传 终极冲击 PSP

# 本辑特别关注










## 卷首语

PSV的发售日越来越近了，12月将会是大作云集，全体掌机玩家高呼“玩不过来！”的一个月。当然11月也不寂寞，白菜师父加班加点赶工了《最终幻想 零式》的详细攻略给大家，大家看过之后是被剧透了呢还是被剧透了呢？另外一篇早被漫画剧透光的《火影忍者》攻略由最近24小时严重不够用的酷洛洛带来，《马里奥》、《战律之云》……哎呀呀还是玩不过来！顺便，这是半夏第一次出现在这里，过去那么长时间受大家照顾啦，今后还请多多关照啦（笑）。

半夏







封面用图 仙境传说
光与暗的皇女
封面设计：咕噜

口袋光环 VOL.170

地址：http://www.tudou.com/programs/view/5ZZoAIZNE3o/
密码：666666

## 投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net。

## 游戏类型说明

内文中以英文缩写的方式标示游戏类型，具体解释如下

| | |
|---|---|
| ACT | 动作游戏 |
| A·RPG | 动作+角色扮演游戏 |
| AVG | 冒险游戏 |
| A·AVG | 动作+冒险游戏 |
| ETC | 其他类游戏 |
| FPS | 第一人称视点射击游戏 |
| FTG | 格斗游戏 |
| MMORPG | 大型多人在线角色扮演游戏 |
| MUG | 音乐游戏 |
| PUZ | 益智类游戏 |
| RAC | 赛车游戏 |
| RPG | 角色扮演游戏 |
| RTS | 即时战略游戏 |
| SLG | 模拟/战略游戏 |
| S·RPG | 战略角色扮演类游戏 |
| SPG | 运动游戏 |
| STG | 射击游戏 |
| TAB | 桌面游戏 |

## 机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下

| | |
|---|---|
| GBA | Game Boy Advance，Nintendo公司出品 |
| iDS | iQue DS,神游科技有限公司出品 |
| iDSL | iQue DS lite,神游科技有限公司出品 |
| NDS | Nintendo DS，Nintendo公司出品 |
| NDSL | Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品 |
| NDSi | Nintendo DSi，Nintendo公司出品 |
| PSP | PlayStation PORTABLE，SCE公司出品 |
| GBM | Game Boy Micro，Nintendo公司出品 |
| 3DS | Nintendo 3DS，Nintendo公司出品 |
| PSV | PlayStation Vita，SCE公司出品 |

## 掌机情报站



## 黄金眼



## 三次元空间



## 前线狙击



## 新作拼盘



## 专题企划



## 攻略透解

# CONTENTS 目录



## 游戏索引



### 健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

文 雷伊

# 掌机情报站

NEWS STATION

事件 EVENT

## 任天堂公布2011上半财年业绩情况，赤字702亿日元




10月27日，任天堂对外公布了公司于2011财年上半年（2011年4月1日～2011年9月30日）取得的业绩情况。2011财年上半年，任天堂的营业额为2157亿3800万日元，同比下降40.6%，其中海外营业额占了79.2%；营业损失573亿4600万日元，这主要是由于硬件的降价销售导致利润率的大幅下滑，去年同期则是542万3200万日元的营业利润；经常损失1078亿7200万日元；上半年的纯利润为702亿7200万日元的赤字，相比去年同期的20亿1100万日元赤字而言赤字压力进一步加重。

上半财年主力机种3DS在全球范围内一共售出307万台，在软件方面，尽管《塞尔达传说 时之笛 3D》获得了全球百万销量，但由于缺乏其他热卖作品，此段时期内3DS的软件总共仅卖出813万套，相对来说有些偏低。自从今年8月份在全球范围内进行大幅降价销售以来，3DS的硬件销售成绩得到了可观的改善，但是在软件方面由于还没有及时跟上因此表现有些疲软，不过任天堂表示随着年末商战中3DS专用大作阵营的极大丰富，3DS的软硬件均将迎来销售高峰。上半财年NDS家族硬件销量258万台，相比去年同期的669万台大幅下滑，软件销量为2899万套，相比去年同期的5484万套下滑了将近一半。上半财年由于Wii推出了《马里奥赛车Wii》、《Wii Sports Resort》等同捆主机超值套装，Wii在硬件方面控制了销量的不断下滑，最终售出335万台（去年同期为497万台），但是由于缺乏热作和新作的支持，软件方面销量为3645万套，相比去年同期的6521万套下滑非常明显。截止到2011年9月30日，任天堂已在全球范围内售出1亿4900万台NDS系列主机，8亿6848万套NDS软件；售出668万台3DS主机，1756万套3DS软件；售出8936万台Wii主机，7亿5254万套Wii软件。

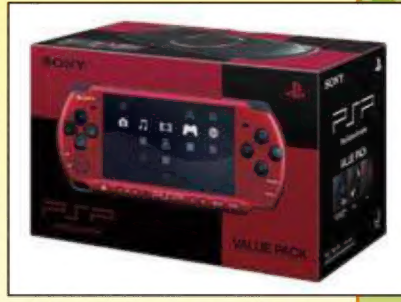
由于2011财年上半年任天堂在软硬件销售方面均不理想，任天堂修正了于今年7月28日发布的整个2011财年业绩预期，其中财年预期营业额由之前的9000亿日元下调至7900亿日元，营业利润从之前预计的350亿日元下调至10亿日元，经常利润由之前预计的350亿日元赤字变为300亿日元经常损失，预期财年损益由之前预想的200亿日元黑字变为200亿日元赤字。

**10月25日** Level-5公布《雷电十一人GO 光明・黑暗》的初期购买特典情报。只要早期购买任意版本本作的玩家，即可获得一本名为“雷电十一人GO 限定FanBook”的书籍，其中将会收录很多令粉丝们垂涎的资料以及不为人知的《雷电十一人GO》的秘密，并且这些情报均是只有在这本FanBook中才能看到的。除此之外，Level-5还表示将从游戏发售日起，至今年12月27日这段限定期间内，通过Wi-Fi提供中学时代的元堂守以及豪炎寺凯修也下载，相信这对系列老玩家来说是非常具有纪念意义的。游戏将于今年12月15日发售，售价为5800日元。



事件 EVENT

## 索尼集团公布2011上半财年业绩，赤字424亿日元




11月2日，索尼集团公布了2011财年上半年（2011年4月1日～2011年9月30日）的业绩情况。上半年索尼集团的营业额为3兆699亿日元，相比去年同期下滑9.6%，营业利润258亿6500万日元，相比去年同期大幅下滑80.9%。液晶电视、游戏以及数码相机销量的下跌，出售中小型液晶部门所带来的资产削减，以及集团结构整改所带来的费用增加都是导致利润下滑的原因。上半年集团在纯利润方面为424亿7900万日元的赤字，去年同期则为568亿8300万日元的黑字，除了液晶电视价格下跌所带来的损失之外，日元汇率持续走高也是导致收益恶化的原因。为此，索尼集团修正了整个2011财年的业绩预期，其中财年营业额从之前预期的7兆2000亿日元下调为6兆5000亿日元，财年预期营业利润从之前的2000亿日元下调至200亿日元，预期损益从之前的600亿日元黑字变为900亿日元赤字，如此一来，本财年将是索尼集团连续第四年受到赤字困扰。

在游戏软硬件销量方面，2011财年第二季度索尼共售出370万台PS3主机（去年同期为350万台），3740万套PS3软件（去年同期为3530万套）；售出170万台PSP主机（去年同期为150万台），810万套PSP软件（去年同期为1100万套）；售出120万台PS2主机（去年同期为150万台），280万套PS2软件（去年同期为560万套）。

截止到今年9月30日，索尼已经在全球出货5550万台PS3、7300万台PSP、1亿5350万台PS2主机。

事件 EVENT

## SEGA Sammy发布2011上半财年业绩




SEGA Sammy集团于11月1日发布了2011财年上半年度的业绩情况。上半年度集团营业额为1526亿日元，同比下降29.9%；营业利润151亿日元，同比下滑67.7%；纯利润39亿日元，同比下滑84%。

家用游戏所在的用户（コンシューマ）部门营业额334亿日元，同比下降13.7%，其中游戏部门营业额244亿日元，同比下降12.2%，玩具部门营业额45亿日元，同比下滑27.4%，动画部门46亿日元，同比下滑13.2%。2011上半年度SEGA Sammy用于游戏相关的研究开发制作费84亿日元，相比去年同期微增5%。上半年度集团共售出家用游戏软件484万套，相比去年同期的660万套下滑了26.7%。从地域来看的话，日本国内销量106万套（预期118万套）、美国销量165万套（预期243万套）、欧洲地区销量212万套（307万套），可以看出，尽管在日本国内的家用游戏软件销售情况基本达到预期，但是在海外市场的销售情况依旧没有起色，相比预期还有很大差距。分平台来看的话，PS3游戏销量112万套（预期142万套）、Xbox 360游戏销量68万套（预期123万套）、Wii游戏销量39万套（预期63万套）、NDS游戏销量29万套（预期46万套）、PSP游戏销量20万套（预期38万套）、3DS游戏销量3万套（预期50万套），其中Xbox 360平台和3DS平台的游戏销量均和预期存在着较大差距。2011财年第二季度SEGA的主力软件销量为：《美国队长 超级战士》（欧美地区发售，对应平台PS3/Xbox 360/Wii/NDS）45万套、Xbox 360独占对应Kinect体感操作游戏《噩梦崛起》（全球发售）20万套、PSP独占游戏《J联盟 创造职业球会7 欧洲加强版》（日本）20万套。此外，公司的iOS免费策略游戏《Kingdom Conquest》下载量突破了160万次，并开始向Android平台移植。



# Capcom发布2011上半财年业绩




Capcom于10月26日发布了2011财年上半年度的业绩情况。上半年度Capcom创造营业额292亿5200万日元，相比去年同期下降28.1%；营业利润27亿8200万日元，相比去年同期下降29.4%；经常利润19亿700万日元，同比下滑33.8%；纯利润9亿600万日元，同比下滑高达49.2%。

家用·在线游戏部门营业额181亿1300万日元，同比下降41.1%；营业利润22亿5100万日元，同比下滑50.3%。其中主力游戏《怪物猎人 携带版 3rd HD》（PS3）在日本地区获得了45万套销量、《超级街头霸王Ⅳ 街机版》（PS3/Xbox 360）在全球卖出40万套、3DS独占游戏《生化危机 佣兵3D》在全球卖出40万套。与家用游戏的疲软形成鲜明对比的是，Capcom的移动部门营业额同比增长89%达25亿8100万日元，营业利润更是暴涨201%达9亿300万日元。主力游戏《蓝精灵村》顺应社交游戏盛行之风大行其道，不仅在iOS平台成绩斐然，而且还与世界首屈一指的社交网站Facebook进行联动并表现出色。街机部门营业额60亿5400万日元，同比微增2.3%，营业利润12亿2300万日元，同比增长67.1%。娱乐机器部门营业额11亿3600万日元，同比下降19.2%，损益从去年同期的1900万日元黑字变为2亿1600万赤字。

Capcom将更多的主力软件放在了下半年度并且对它们的销售成绩寄予了厚望。其中《生化危机 浣熊市行动》（PS3/Xbx 360）和《街霸×铁拳》（PS3/Xbx 360）的预期销量均为全球200万，《龙之教条》（PS3/Xbx 360）的预期销量为全球150万，年底3DS平台的超大作《怪物猎人3 G》在日本地区的预期销量则为120万。

## 10月27日

Konami宣布3DS平台原创迷宫冒险RPG《迷宫的彼端》（ラビリンスの彼方）的准确发售日期，游戏将于2012年1月19日发售，价格为5800日元，与此同时，厂商也首次公开了游戏的正式封面。《迷宫的彼端》以在迷宫中偶然邂逅的神秘银发少女为主角，以逃脱传说被魔法封印的山谷为游戏目的，画面由全3D即时演算构成。本作同时也是Konami与日本著名RPG制作公司Tri-Ace携手联合打造的两款原创RPG之一，两者中的另外一款游戏是PSP平台的"《怪物猎人》风格"RPG游戏《边境之门》，这款游戏将于今年12月22日发售，售价为5250日元。




## 10月30日

讲述大学生主人公代替姐姐和姐夫，照顾自己三位可爱外甥女的人气轻小说《要听爸爸的话》（パパのいうことを聞きなさい）明年1月份即将被改编成TV动画，此外作品也将进行漫画化、CD化、手办化，当然，也少不了游戏化。据悉本作的游戏版本将以PSP平台来进行开发，类型为AVG，其制作发行则交给了有着丰富轻小说游戏化改编的NBGI。制作人表示游戏版的主题将会是"成长"，但到底是成长什么、如何成长目前都还没到可公开阶段。此外，制作人也表示将在游戏版中为每位角色增添一条原创剧情的路线，相信这也会带给原作粉丝不小的新鲜感。



事件 EVENT

## NBGI发布2011上半财年财报，纯利润80亿日元




NBGI集团于11月2日公布了公司在2011财年上半年的业绩情况。上半年NBGI创造营业额1942亿4100万日元，相比去年同期上升11.9%；营业利润为157亿5700万日元，相比去年同期暴增211%；经常利润159亿7700万日元，相比去年同期增长219.2%。在其他日本游戏厂商纷纷叫苦不迭的情况下，NBGI于上半年创造了纯利润80亿2600万日元，相比去年同期19亿3000万日元的赤字有了极为显著的好转。

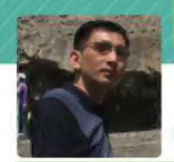
玩具部门的《海贼战队》、《假面骑士》等人气走高，《龙珠 英雄》等数字卡片游戏以及新展开的《纸盒战机》等以低龄用户为销售中心的模型表现出色，因此整个玩具部门创下了816亿2700万日元的销售额，相比去年同期提升13%，部门利润89亿8600万日元，同比提升27.1%。娱乐设施部门营业额313亿600万日元，同比微减0.9%，部门利润18亿9100万日元，同比提升24.5%。

家用机和街机所在的内容（コンテンツ）部门表现同样出色，多款主力作品均取得了不错的销售成绩。上半年NBGI软件总销量为721万5000套，其中PS3游戏销量178万4000套、Xbox 360游戏销售97万6000套、PSP游戏销量193万1000套、NDS游戏销量113万7000套、3DS游戏销量71万2000套、Wii游戏销量56万5000套。主力游戏《无尽传说》（PS3）在日本地区出货74万套，《AKB1/48 星恋关岛》（PSP）在日本地区出货38万套，《太鼓之达人 携带版DX》（PSP）在日本地区出货22万套，《海贼王 无尽航路SP》（3DS）在日本地区出货21万套。最终内容部门创下了867亿1100万日元的营业额，同比增加21.4%，部门利润53亿6900万日元，去年同期则是26亿日元的损失。主力产品均立足日本并实现利润，这充分证明了NBGI将战略重心重新从全球市场调整回日本的决策是行之有效的。

**11月4日**

Falcom宣布将推出《英雄传说 零之轨迹》与《英雄传说 碧之轨迹》的套装版本。此次的套装版名为“日本游戏大赏W受赏纪念 零&碧之轨迹 黄金套装”，顾名思义，这是为了纪念《零之轨迹》在日本游戏大赏2011中获得优秀奖，《碧之轨迹》获得未来奖而推出的特别合集。这个套装将采用特殊的金黄色包装，不仅能够容纳这两款游戏，并且还能收纳收录了“《英雄传说》系列”历代名曲的初回特典CD。这个套装将于今年12月15日发售，价格为12180日元。在2012年1月31日之前购买这个套装的玩家，都能够获得以“《英雄传说》系列”中的人气角色为主题的2012年台历。








从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

# 西盛东衰

世界经济的运行与周期变换是一个很微妙且充满蝴蝶效应的过程，有一些影响直观明了，比如曼谷水灾导致硬盘与香米价格大涨；也有一些影响潜藏在深处，通过一系列的连锁反应与潜移默化而发生质变，比如日元汇率与日企竞争力之间的相互影响——表面上所谓的“円高”现象（即日元汇率高挺）削弱了日企的国际竞争力，但是日系企业的集体衰退在“円高”现象之前早已有之。亚洲金融风暴之后，日元汇率经历了数次大起大落，而日系企业总体竞争力走弱的趋势却从未改变。在消费电子市场上，西盛东衰的现象在2008金融风暴之前已趋明朗，这场源于西方国家的风暴不仅没有改变东西方发达国家之间的风水轮转，反而将日企们更快地推向了悬崖边缘……

近期任天堂与索尼的上半财年财报一前一后地公布，任天堂半年亏损9亿美元，索饭们的讪笑声未落，索尼宣布上财季消费电子部门亏损4.4亿美元……能笑到最后的只剩软饭。索尼与任天堂纷纷将亏损的罪魁祸首归咎于“円高”现象，在掌机业，“円高”产生的冲击尤其明显。日本的掌机大作售价超过6000日元，相当于77美元，同样的游戏在美国只能卖40美元，还要被习惯1美元软件的玩家们骂贵。刨掉成本之后，在美国每卖出一套掌机游戏的利润可能不到日本本土的四分之一。所以日本的掌机游戏开发者们只有更加尽心尽力地服务于本土玩家，对零售利润低、外围行业虎视眈眈的欧美掌机市场无计可施。于是日本的掌机游戏和风渐浓，几乎形成了一个闭关锁国的封闭市场。日厂们嘴上嚷嚷着要走向欧美，游戏里却是日式宅味更浓。“円高”现象在无形中成为岛国思维的促进剂，促进了日厂们的内销意识，加剧了日系产品在全球市场上的边缘化。

过去日本游戏业常年雄霸世界，形成了一个相对独立完整的产业体系，正如日本的手机业，在一个几乎与世隔绝的环境中独自发展。而欧美游戏业充斥着硅谷的开源精神，有着频繁的技术交流与更细化的专业分工，逐渐形成了更完善健康的产业结构。当欧美的游戏业崛起，日厂们发现自己已被困于孤岛。精益求精的日本货再也敌不过科技含量高且质优价廉的西洋货。

任天堂曾是日企的奇迹，这家百年老店保持了数十年的独立产品研发，从软件到硬件都与世隔绝。任天堂产品能长期风靡世界，跨越所有文化隔阂，确实是令人惊叹的伟大成就。但“円高”现象的持续升级，以及欧美游戏产业的借势崛起终于达到了产生质变的临界点。本国货币汇率的持续走低为欧美企业全面驱逐外敌创造了一场完美风暴，这种趋势渗透到实际产品表现的方方面面。在日本第三方游戏全面败退之后，任天堂的游戏影响力也大幅滑落。任天堂为3DS的年末商战投放了《超级马里奥3D大陆》和《马里奥赛车7》这两个“千万级”续作，竟都无缘进入美国游戏预订量排行榜前十的位置。《战地3》、《现代战争3》等美国本土大作吸引了所有人的眼球，整个市场热点已完全转向好莱坞式的大投资、大制作，任天堂作品的鲜活创意依旧，却难以再成为业界话题。比起任天堂，索尼因为在欧美有十几家极具实力的游戏工作室，能迅速融入本土市场，因此在这西盛东衰的风水轮转中所受冲击较小。不过缺乏欧美第三方支持的PSV，恐怕也将成为索尼西方团队的孤军而独自奋战……



# 掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

本次在软件阵营中拔得头筹的是PSP版《火影忍者 疾风传 终极冲击》，CC2对《火影》游戏的驾轻就熟程度在业界无出其右者。10月上旬的《AKB1/48 星恋关岛》继承了前作的火爆销量，的确现在只要是AKB48的“周边”就不愁卖不好，而厂商对本作也的确更下功夫地去做了。硬件方面，3DS由于新颜色“朦胧粉”的发售，单周销量再次飙上7万，而在待统计的后两周又有日版《超级马里奥3D大陆》发售，良好的销售势头应该能得以继续保持。

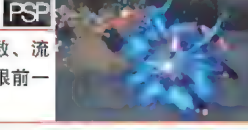
## 软件销量（日本） 2011年10月17日～10月23日

### 1 火影忍者 疾风传 终极冲击

NARUTO-ナルト- 疾风传 ナルティメットインパクト

■NBGI■ACT■2011年10月20日■5229日元

NEW 本周销量 4万8708套 累计销量 4万8708套 PSP



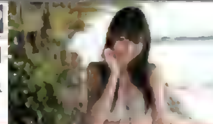
割草式的攻关要素不但没有让这款由CC2操刀的《火影忍者》变质，惊异的同屏人数、流畅的游戏画面、充分体现原作的卡通渲染以及华丽的QTE要素，本作的各方面素质都让人眼前一亮，不到5万的这个数字看起来似乎有点可惜，但在PSP的末期也算不错的成绩了。

### 2 AKB1/48 星恋关岛

AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら……

■NBGI■AVG■2011年10月6日■5229日元

本周销量 1万5877套 累计销量 30万5831套 PSP



阳光、沙滩、泳装、AKB，这就是本作的全部，当然也是吸引AKB粉丝掏腰包的本钱。游戏和前作区别不大，不过事件和神告白都进行了重新的制作和拍摄，选用的照片也都是更符合关岛气息的夏装和泳装。虽然是纯FANS向游戏，但鉴于AKB粉丝的数量和购买力，本作不负重望地登上了销量榜，真是可喜可贺。

### 3 塞尔达传说 时之笛 3D

ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D

■Nintendo■A・RPG■2011年6月16日■4800日元

本周销量 9280套 累计销量 44万3467套 3DS

### 4 集合！卡比

あつめて！カービィ

■Nintendo■ACT■2011年8月4日■3800日元

本周销量 6630套 累计销量 23万9685套 DS

### 5 怪物猎人 携带版 3rd（廉价版）

モンスターハンターポータブル 3rd（PSP the Best）

■Capcom■ACT■2011年9月22日■2990日元

本周销量 6293套 累计销量 4万7984套 PSP

### 6 剑、魔法与学园物 最终篇 新生是公主殿下

剣と魔法と学園モノ。Final ～新入生はお姫様！～

■Acquire■RPG■2011年10月13日■5040日元

NEW 本周销量 5841套 累计销量 2万6287套 PSP

### 7 俄罗斯方块

テトリス

■NBGI■PUZ■2011年10月20日■3990日元

NEW 本周销量 5526套 累计销量 5526套 3DS

### 8 超级口袋妖怪大乱斗

スーパーポケモンスクランブル

■Pokemon■ACT■2011年8月11日■4800日元

本周销量 4420套 累计销量 20万6480套 3DS

### 9 女神恋歌

神なる君と

■Idea Factory■AVG■2011年10月20日■6090日元

NEW 本周销量 4347套 累计销量 4347套 PSP

### 10 英雄传说 碧之轨迹

英雄伝説 碧の軌跡

■Falcom■RPG■2011年9月29日■6090日元

本周销量 4120套 累计销量 17万8676套 PSP

## 硬件销量（日本） （括号内的为NDS+NDSL累计销量之和） 2011年10月17日～10月23日

| 机种 | 周间销量 | 2011年销量 |
|---|---|---|
| 3DS | 7万5386台 | 215万8416台 |
| NDSi | 1818台 | 64万7102台 |
| PSP | 2万1707台 | 154万6947台 |

3DS累计销量：215万8416台

NDS+NDSL+NDSi累计销量：3281万4626台

PSP+PSP go累计销量：1784万4001台




前段时间SCE香港的工作人员邀请了编辑部前往香港，采访《街霸》制作人小野义德，遗憾本人的港澳通行证签注次数已满，得回去重新续签，错过了这么一个大好的机会……现在就来看看近期制作人们的“留言板”吧。（怨念）



## 小野义德

### 小野！你……



好多……人啊！虽然想去排队，但这队龙完全就没动过，还是下次吧……

10月29日





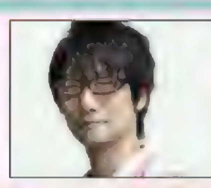
今天又来到SCE香港分部拜访了。这次带来了最新的《铁拳对街霸》ROM哦！

这些是多罗还有库洛的周边产品。



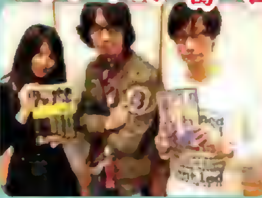
我现在正来到Capcom亚洲的香港总部，天气真好，但太热了！

11月3日



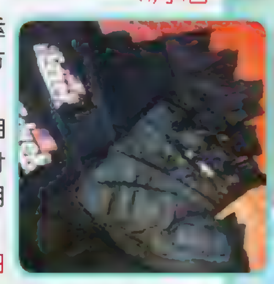
## 小岛秀夫

### 两人的留言相映成趣



正在录制“秀夫广播”第305回，作为AVG特辑的第三弹，这次我们请来了石井次郎作客。

11月4日



在健身室一边做运动、一边看着电视上节目。虽然没有放声音，但也节目依然让人充满朝气。话说我副对做健身时用的手套，这5年来被我用得“内脏”都冒出来了。

11月4日





## 石井次郎



来到“秀夫广播”作客了。《虚假都市》（石井次郎出道作品）在小岛前辈的手上也得以成佛了（笑）。

11月4日



## 《高达AGE》，一般的有趣



### 日野晃博

之前和制作组稍微提前了一点观看《高达AGE》，观看时自己尽量客观、把这当成和自己无关的作品去看，感觉一般的有趣。第一部的后半部分战斗非常华丽，不过前半部为了控制故事整体起伏会比较平淡。啊，我又写了这类东西了（剧透）？

10月19日





### 樱井政博

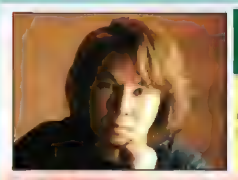
## 樱井你又“受贿”了



感谢Square Enix送来的《史莱姆总动员3》，一起来总动员吧！

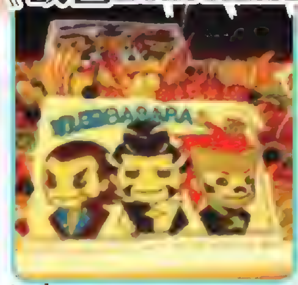
11月5日





### 小林裕幸

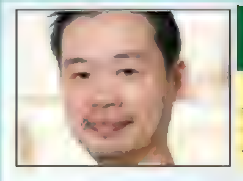
## 《战国BASARA》大蛋糕




今天在举行PS3/Wii《战国BASARA3 宴》的庆功宴。制作小组们做了许多蛋糕出来哦！

10月17日





### 稻船敬二

## 名为“重新启动”的声援

在这里真的很感谢声援重新启动的FANS。前几天看见一个FANS做的《洛克人DASH3》重新启动声援网站。看见FANS热情的支持，真的很高兴。虽然我现在已经不是那个立场了（已从Capcom离职），但看见这些声援，了解玩家和开发商双方感受的自己也感到很不可思议。《DASH3》应该是我在Capcom中印象最深的一款作品了。看着那些希望重新启动开发计划的FANS的热情，我的心也不自觉地热了起来。

“大热”这东西，是需要“人心所向”才能出来的，如果无视人们的需要，制作出来的游戏也不会大热。FANS的热情赋予了这款作品的“生命”，因此FANS也不会放弃要求开发重新启动的。而我也以“重新开发计划”特别成员的心情，与FANS一起声援支持。

总有一天，Capcom的后辈们会用他们的力量将“重新启动”的愿望实现的。

10月18日








《超级马里奥3D大陆》和《最终幻想 零式》这两款3DS和PSP的大作是本次“黄金眼”的焦点，均不负众望地获得“黄金珍藏”级评价。前者的素质毋庸置疑，但不可否认地带有对新主机的实验性质，每一关的设计精巧无比，若关卡再长一点，或许能玩得更尽兴；后者可谓今年PSP上最大手笔的游戏，各方面表现均十分出色，即使是在不擅长画面演出的掌机平台上，也完全是家用机一线大作的完成度。

栏目主持：胧月

**评分规则** 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

## 超级马里奥3D大陆




“《大陆》系列”的最新作，[illegible]

**胧月** 3D功能不再是点缀和摆设，与关卡的相得益彰是本作视觉上优于《银河》的地方。各个世界的风格差别明显，每一关的设计都极为精巧，看起来赏心悦目，同时又一目了然，没有必须多次尝试才明白就里的晦涩机关。小金币、设置在死角的隐藏房间等收集要素让人全程保持悸动的探索心。关卡的长度略嫌短，但敌人的配置和难度都刚刚好，从音乐到画面都有不少服务老玩家的怀旧要素。新加的无敌狸猫和直达终点的飞行道具降低了通关难度，不擅长动作游戏的玩家也能轻松打穿。 **9**

**总分 27**

| | |
|---|---|
| 系统 | ★★★★★ |
| 关卡 | ★★★★★ |
| 收集 | ★★★★☆ |

**[illegible]** 无愧于“马里奥”之名的作品，从简单的游戏方式中就能体验到充实的乐趣，难度适中且探索要素非常丰富，某些看似不起眼的地方都隐藏着惊喜。 **8**

**[illegible]** 陀螺仪、3D视线全部能够在游戏中巧妙应用，某些由高处坠落的关卡在3D的效果下让人心跳加速，隐藏要素、画面、整体玩法，让人感觉这就是马里奥！



**10**

■スーパーマリオ3Dランド■卡片■Nintendo■ACT■2011年11月3日■1人■对应擦身通信

## 最终幻想 零式




拥有十足动作要素与收集要素的A·RPG。在朱雀遭到白虎侵略之时，玩家要率领0组的救世主候补生们保护祖国，粉碎皇国的阴谋。

**白菜** 直到最后，SE也没有解决PSP-1000运行本作时无法联机的问题，不得不说是个非常遗憾的结果。但是即便如此，将本作看成一款单机游戏也能十足体现出系列的魅力。不同于其他大部分游戏的是，本作的二周目流程并非只是单纯地完善收集要素，对于剧情的理解与补完也有着相当重要的作用。角色养成方面通过升级获得成长点数来学习技能的设定很棒，可以根据玩家的战斗方式培养出不同倾向的角色。收集要素也厚道得恐怖。当然最重要的是每个角色都有着自己独特的战斗方式，对于喜欢角色的玩家来说实在无可挑剔。 **10**

**总分 29**

| | |
|---|---|
| 系统 | ★★★★★ |
| 耐玩度 | ★★★★★ |
| 音乐 | ★★★★★ |

**阿鲁** 制作精良的CG与音乐给人的印象非常深刻，“豪华到恐怖”这个词都已经不足以形容的声优阵容也令声优FANS难以抗拒。必须推荐给所有喜欢日式游戏的玩家。 **10**

**胧月** 可能惟一值得诟病的是部分剧情及角色的塑造，系统和手感均无可挑剔，战术的多样化和打斗的可操作性足以媲美一流动作游戏，“二周目才是真正的开始”也不再是一句客套话了。 **9**

■ファイナルファンタジー 零式■UMD■Square Enix■A·RPG■2011年10月27日■1～3人■无对应周边

## 战律之云



PSP

外星人入侵，人类再次陷入存亡危机，此时自发青年英勇登场，成为守护人类最后的防线浴血沙场，谱写壮美的篇章。

**阿鲁** 本作在剧本方面下了足够的功夫，剧情优秀自不必说，过场动画做得也非常漂亮，对话时角色的头像会不时变更姿态，加上语音非常多，又有诸多大牌声优加盟，就像是在欣赏一部精美的动画片。不过游戏的战斗部分做得不尽人意，招式少且单调，防御指令过于万能，出招后硬直太大等缺点都让游戏的实际操作大打折扣。另外，游戏的优化做得不够仔细，部分同屏敌人较多的时候会出现动作拖慢的现象。值得一提的是本作的音乐，由尾浦由纪谱曲的主题曲素质很高，推荐大家试听。 **8**

**总分 23**

| | |
|---|---|
| 剧情 | ★★★★☆ |
| 爽快感 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★★★ |

**白菜** 动画与OP制作的精良程度是值得大书特书的，世界观厚重，故事走向非常富有魅力。机甲战也有一定的爽快感。二周目还有追加剧情，喜爱剧情的玩家一定不要错过。 **8**

**胧月** 故事和设定的完成度都很高，敌我双方的动作设计非常细腻，缺点在于战斗较为单调，也没有什么值得深度发掘的要素，耐玩度有待提升。 **7**

■战律のストラタス■UMD■Konami■A・AVG■2011年10月27日■1人■无对应周边

## 仙境传说 光与暗的皇女



PSP

由著名MMORPG《仙境传说OL》改编而成的S・RPG，游戏在原创舞台和全新角色的基础上，继承《仙境传说》的各种核心要素，如职业、卡片以及技能系统。

**盲先知** 作为知名网络游戏的系列作品，本作的群众基础很坚实。精美的画面、动听的音乐、丰富的系统是系列的一贯特色，这些优点也都被本作继承了下来。游戏有着丰富的职业、技能组合，从而可以衍生出各式各样的战术。不过一些技能的实用性、平衡性可能还欠考虑，整个职业技能系统的严谨性比起同类的《FFT》来还是有很大差距的。游戏还有一个问题是节奏比较慢，随便一场战斗都可能花上一个多小时，不但让从网游版走过来的老玩家感到不适应，在追求操作连贯流畅的今天也显得不够体贴。 **8**

**总分 22**

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★★☆ |
| 节奏 | ★☆☆☆☆ |

**苍穹** 从多个不同角度展开描述剧情的方式比较出彩。职业和技能还算丰富，但是职业的平衡性上存在一定问题，另外战斗节奏偏慢也是一个缺点。 **7**

**半夏** 游戏有丰富的职业系统和结局，人物风格让人一看就感觉很RO，十分怀念。虽然动作都经过重设，但是并不精细，充满锯齿的人物和精细的背景成鲜明对比。 **7**

■ラグナロク ～光と暗の皇女～■UMD■GungHo■S・RPG■2011年10月27日■1人■无对应周边

## 职业进化足球2012



PSP

热血推荐

在家用机版《PES》逐渐被《FIFA》所超越的如今，PSP版《PES》还在为系列保持着最后的尊严，虽然只有细节上不多的变化，但是本作仍然是目前掌机上最值得一玩的足球游戏。

**纸鸢** PSP版的《职业进化足球》“进化”到现在，看来是真的已经到头了。如果只是一眼看上去，你根本不会发现本作除了标题之外和前作还有什么区别，从最基本的操作到收录的模式，都和前作《职业进化足球2011》一模一样。官方宣传的几个重要变更点中，全新新的球员和球队数据自不用说，这是每款《PES》新作都必不可少的内容；而新加入的“电梯任意球”也值得一试，毕竟在如今的足球界，这种踢法蔚然成风；最后的4人联机对战算是最耐玩的设定了，和朋友2人一组使用PSP展开激战，的确是一件热闹好玩的事情。 **9**



**总分 25**

| | |
|---|---|
| 联机乐趣 | ★★★★☆ |
| 可玩性 | ★★★★☆ |
| 进化度 | ★★★☆☆ |

**LIKY** 细节之处的改变能够在游戏过程中逐渐发现，让老玩家感到亲切。这个系列在PSP上明显已经进化到了“完全体”，将来就算还会有新作，恐怕也不会有太大的进步了。 **8**

**苍穹** 虽然没有大幅革新般的进化，授权方面也仍是软肋，但细节上的长足进步是看得到的。整体攻防速度更快，比赛也很流畅，应该可以让掌机玩家满意。 **8**

■Pro Evolution Soccer 2012■UMD■Konami■SPG■2011年10月28日■1～4人■无对应周边

# 黄金眼REVIEW GOLDEN EYE IN-DEPTH




黄金眼评分 23 文 苍穹

## 奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争

グングニル —魔枪の军神と英雄战争—

PSP ◆Atlus◆S・RPG◆2011年5月19日◆日版 ◆1人◆6279日元◆无对应周边

游戏时间：65小时以上

说起Sting制作的游戏特点，可能每位接触过该社作品玩家都会有各自独到的见解，但相信大多数人都会认同"系统繁杂"这一项。繁多的数据项目、冗长的系统教学、环环相扣的要素……这一切都注定了该社的作品不像快餐游戏那样容易上手，惟有彻底掌握了系统，才能体会到游戏性方面的独特魅力。《奥丁之枪》是Sting旗下"Dept.Heaven Episodes系列"的最新作品，拥有与《约束之地》、《炽焰同盟》、《噩梦骑士》等作品相同的世界观，但系统方面又自成一派。虽然在《掌机王SP》上本作以1分之差未能进入"热血推荐"之列，但确实是一款值得回味品评的游戏。

## 系统·庞大深厚但不太友好

本作的系统拥有浓郁的"Sting风格"，别的暂且不论，玩家单是看到那类目繁多的能力界面就要先愣上好一阵子。不按照敌我势力轮流进行、而是以角色个体先后展开行动的战棋游戏不可胜数，但像本作这样特立独行的却着实少见。虽然有行动顺序条显示着敌我双方的行动顺序，看似简单直观但实则暗藏玄机：敌人与同类战棋游戏一样，是依次展开行动的，但每次轮到我方时，玩家可以从全员中任选一人展开行动——这种"全军一体"的行动制度是本作最为颠覆常规的设定。如果玩家按照以往的游戏经验，按部就班地"移动→攻击→待机"，在战场上绝对会处处碰壁，总感觉为什么敌人总在不断行动，而我方却要等上好一阵子。而只有接受并适应了这种行动设定，战斗才能顺利进行。"战术槽"是本作系统的另一特色，除了对全军的攻击力有所加成外，由其拓展开的紧急迎击、追击和支援三大作战是战术制定的核心。紧急迎击可以突破行动顺序的限制，无论是在救援我方贫血单位、还是给与敌人致命一击是都能起到关键作用；追击是当我方对敌人形成包围时，连续攻击的重要手段；而支援则能让同伴给予主攻角色提供能力加成——后两种作战都对站位的要求非常严格，这时全军行动一体化的好处就会体现出来，玩家可以放弃攻击来减少行动延迟，更快地控制角色走位，布好阵势后利用战术连携来一击制敌。其他诸

如职业、地形、属性、特性等要素环环相扣，与繁多的能力数据共同构筑了一个庞大而又深厚的系统。

游戏采用的是动态难度——即玩家顺利过关与否会影响难度的升降，如果坚持不Retry，那么本作的难度在同类游戏中算得上高的。难度一方面源于敌人的攻击欲望，由于关卡的场景基本不大，敌方从一开始就会积极进军，而不像某些游戏那样可以用诱敌的战术各个击破，这也逼得玩家从开战后就要精心布局；另一方面，带击退效果的攻击也容易在场上造成各种突发状况，如果角色被打出场外或是跌落深渊、悬崖将直接死亡，一招棋错就会造成满盘皆输；另外，本作的一个不合理之处也造成了游戏的高难度，敌我双方在展开追击时是不会受到地形阻隔的，明明隔着一堵城墙，照样能在连携时穿透过去进行追击，这对于人数上占优的敌人而言大大有利，也让我方在进军时举步维艰。当然高难度也代表了高挑战性，适度的挫败感能够促使玩家屡败屡战。游戏的系统还有其他的一些瑕疵，比如宝箱和水晶过于耐打、掉落的道具还要耗费行动机会予以回收、军神的随机性令其略显鸡肋、商店中出售的物品一旦错过就有可能再也买不到、大量的武器可以升级却没有设计道具收集图鉴等等，能够完善和提升的空间还很大。




## 剧情·峰回路转且伏笔重重

剧情是本作的另一大亮点，“民族矛盾”是剧本由始至终都在着力表现的——达尔塔尼亚族人受到皇帝的庇护，生活丰足、衣食无忧；雷欧尼卡族人被称为“诅咒之民”，处处受到欺压和迫害。以“艾斯佩兰萨”为名的抵抗组织在暗地里成立并不断地壮大，为的正是有朝一日能把雷欧尼卡族人从压迫下解放出来。“血缘”是剧情的一个关键词，血缘造成了两个民族截然相反的境况，也令玖利欧和拉古纳斯这一对本是亲密无间的义兄弟反目成仇。“血缘真是一种可怕之物”——这是拉古纳斯的切身感受，作为抵抗组织的首领，他无论怎样努力，都无法达到玖利欧的影响力，因为他是达尔塔尼亚人，而玖利欧则流着英雄之血。玖利欧身负象征不幸的烙印——冥痕，在出生那一年发生的“艾斯帕达虐杀事件”中失去了父亲，反抗部队尚未成型时目睹了同伴被杀，起义失败后返回家园、却只看到尸横遍野的惨状……剧情一次次地把他推向绝境，但手持魔枪的玖利欧却一次又一次地重新站了起来。然而，本是围绕着压迫与反抗的民族战争，实际上却是因皇室的权谋斗争而起：当年帝国皇帝听信预言，欲把皇室继承人赶尽杀绝才导致了“艾斯帕达虐杀事件”；被玖利欧从人贩子手下救出、互相抱有好感的阿丽萨，却是帝国的公主；拉古纳斯的真实身分是侥幸得生的帝国王子，其记忆被魔法封印了十五年；就连最后主角等人终于成功推翻皇帝的暴政时，结果却也仅仅是让王位易主，帝国并没有像阿丽萨所期望的那样成为自由、平等的国家，雷欧尼卡人看似得到了一些基本权益，但民族间的歧视与隔阂依旧没有消去。无论走哪条路线结局都是如此，这种不完美也是让玩家耿耿于怀的原因，当时无数人纷纷猜测有隐藏的C路线能够达成真正的Happy Ending，但结果只有无尽的失落。虽然最终一切看似尘埃落地，但剧情上仍埋下了众多伏笔：比如自称“神界使者”、带来魔枪的艾丽泽的真实身分是什么？得知真相的拉古纳斯在战败后究竟身在何方？阿丽萨虽然登上王位，但实权却在罗贝尔托斯将军手中，帝国的未来将会如何？放弃抗争的玖利欧是否会再度握起魔枪战斗？重重的疑团让人意犹未尽，而过短的流程也导致玩家质疑这是否是制作方的有意为之，早就算好把这些留到续作之中。




## 结语

虽然存在着种种问题，但《奥丁之枪》的销量在该社的作品中其实还算不错，回本绝对没有问题。反倒是在其后一个月发售的《荣耀同盟》是Sting当时的主打作品，前期的各种宣传攻势、重金请来大量名声优助阵、从剧本到人设焕然一新的包装，却都没能免除该作沦为“《同盟》系列”中销量最为惨淡的一作。原因何在？不问自明——大多数钟爱Sting作品的玩家都是冲着其新颖而独到的系统去的，同一个系统一而再、再而三地重复利用，纵使是死忠也会感到厌倦。繁杂的游戏系统是一把双刃剑，对于Sting而言则更是一面旗帜，一旦失去了它，个性和魅力也就不复存在了。

文 铭风 美编 咕噜



每次任天堂的新机种登场时都会有《马里奥》的正统作品护航，它们也从不令大家失望，不但良好地利用了主机的新机能，在游戏设计和玩法上也展现出诸多惊喜。而现在，3DS上的《超级马里奥3D大陆》也和大家见面了。在加入了诸多新要素后还利用到了裸眼3D，让你能在游戏中更好地体验到有趣的冒险。

**超级马里奥3D大陆**
スーパーマリオ3Dランド

| Nintendo | ACT | 2011年11月3日 |
|---|---|---|
| 日版 | 1人 | 4800日元 |
| 对应邂逅通信 | | |

S

## 基本操作



| 键位 | 功能 |
|---|---|
| 滑杆 | 控制角色移动。 |
| 十字键 | 切换3D显示控制。 |
| A/B键 | 跳跃，某些形态起跳后按住可缓慢落下。 |
| X/Y键 | 攻击键。按住后可快速移动 |
| L/R键 | 下蹲。 |
| 触摸屏 | 点击可以使用屏幕中间的道具。 |



## 丰富的动作



虽然是在掌机上，但是马里奥大叔的动作依旧很丰富。利用按键组合可施展出各种的动作。这里为大家列出所有的动作，利用好便能让冒险更加轻松。



| 动作 | 说明 |
|---|---|
| 下蹲 | 按 L/R 键可下蹲。此外按住 R 后可以保持下蹲状态移动，通过很矮的通道。 |
| 翻滚 | 按住 L/R 键下蹲后再按 X/Y 键可以施展翻滚，马里奥向前翻滚一段距离，可以撞开挡路的物品和砖块。 |
| 返身高跳 | 控制马里奥向前跑动一段后立刻转身并按跳跃，进行高跳。 |
| 远跳 | 在跑动中按 L/R 键下蹲一下后再快速按 A/B 键起跳，马里奥就会进行一次长距离的远跳。灵活利用可以跳上很远的平台。 |
| 下压攻击 | 起跳后按 L/R 键，马里奥会从空中一下子坐下，压碎砖块和敌人。同时利用这招也能让金币砖块弹出金币。 |
| 弹墙跳 | 当控制马里奥朝墙壁跳时他会攀住墙壁一段时间，这个时候按跳他就会顺着墙壁的反方向再跳跃一次。在两个相隔很近的墙壁间用这招可以上到墙壁顶端。 |
| 游泳 | 在水中按下 A/B 键可以进行游泳操作，快速移动躲开敌人。 |

# 关卡道具

| 道具 | 作用 |
| --- | --- |
| 蘑菇 | 可以让马里奥变身为标准的带帽子形态，可承受一次攻击。 |
| 怀表 | 增加关卡的时间，让你更从容地在关卡内闲逛。 |
| 望远镜 | 某些关卡中会存在望远镜，站上去后可以用望远镜查看关卡地形。查看途中是不消耗时间的，慢慢查看就好。 |
| 超级星星 | 让马里奥变身成无敌形态，碰谁谁死，有时间限制。 |





# 四大变身形态

游戏中有着诸多道具来帮助马里奥攻关。除了大家熟悉的变大蘑菇外，还有变身道具。强化变身一直是马里奥的特色之一，在本作中一共有四大变身，各有特色。另外当你拥有变身后再吃到一个变身道具，系统会将道具存储在屏幕下方，点击后可再次出现在关卡内供使用。

## 狸猫形态



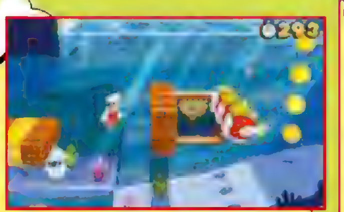
获得树叶可以让马里奥变身为狸猫形态。狸猫形态的特色就是按A键可以用尾巴进行旋转攻击，横扫近处的敌人。关卡中的螺旋桨机关就要靠狸猫形态的攻击来发动。此外狸猫形态起跳后在空中按住A键还可以缓慢下落。

## 回旋镖形态



吃下回旋镖形态的花能变身为回旋镖形态，按A键向面朝的方向发射回旋镖，能够攻击敌人，同时最大的作用是回收空中的道具。

## 火焰形态



获得火焰花后变身为火焰马里奥，按A键可以发射火球攻击前方的敌人并打破砖块，另外这招不可思议的是在水下也能使用……火焰攻击可以点燃关卡中的火炬。

## 飞行箱形态



某些砖块顶开后会变成带螺旋桨的飞行箱，马里奥碰到后会举起它变成飞行箱，不过原本的变身形态不消失。这个形态跳到空中后再按下跳能够进行很高的跳跃，用来上到很高的地方或是获得道具，不过仅限一次。在空中按住A也能缓慢落下，遇到敌人或是到达中间就会消失。

# 关卡和世界



游戏中一共有8个基础世界，每个世界内都有5个关卡，后期可以点击下屏来选择要攻略的关卡。玩家需要按顺序攻略一个关卡，才能让下一个关卡出现。而攻略关卡的方法也很简单，在限定时间内抵达终点的旗帜就可以了。和2D过关的《马里奥》类似，根据跳上终点旗帜的高度不同，奖励也不同。跳上顶端奖励的是一条命，同时关卡选择画面内此关卡下方还会有黄色旗帜显示。

## 隐藏的星星金币



关卡不是通过就算了，每个关卡内都有三颗星星金币，大多要利用好马里奥的变身和关卡中的机关才能够获得。有些星星金币藏在关卡特殊的地方或是不显眼的地方，需要仔细寻找。在关卡选择界面的顶部会显示当前关卡的金币获得情况，三颗星星金币是按照在关卡中位置的前后顺序排列的。即第二颗金币肯定在第一颗金币之后的场景内出现。星星金币的收集属于游戏的隐藏要素，获得后能用来开启某些特殊的关卡，比如最终的库巴城堡就需要100颗金币才能开启……当然大多数隐藏关卡不开启也能继续攻略，冲关的玩家不需要在此纠结。

## 奖励关卡和邂逅



基础大关内除了需要攻略的关卡外还有一个神秘的箱子关和一个蘑菇房子。神秘的箱子关内是玩一个小游戏，限定时间内获取道具。破坏场景中的所有物品，上方就会掉落大量的金币（甚至是星星金币），在限定时间内全吃吧。而蘑菇房则直接是让玩家获得道具。表面上看这两个地方是一次性的，然而当你开启了3DS的邂逅通信模式后和别的玩家连动了，有几率让这两个地方再度使用。

## 助手模式

为了体谅休闲玩家，厂商特地为过不了关的玩家准备了助手模式。当然这并不是说游戏有难度选择，只是当你在同一个关卡死了5次和10次以上时，会分别出现两种道具：变身为狸猫并全程无敌的白金树叶和直接飞到关卡终点处的传送翅膀。这样就不怕卡在同一个关卡反复过不去了。



## 路易登场

马里奥和路易两兄弟齐力作战已经是游戏的一大传统了。不过本作中想要使用路易就要首先用马里奥将8大基础世界攻破，这样才能使用路易挑战8大特殊世界了。和以往一样，路易跳得更高更远，但惯性很大，不容易操纵。






作为系列正统续作，本作素质十分高，90多个世界的内容不但充实也十分精彩。此外游戏也照顾到了各个类型的玩家，轻度玩家可以很轻松地进行攻关，而核心玩家则可在攻关之余探索关卡收集隐藏金币。另外大力宣传的裸眼3D效果也不错，能让玩家在更加立体的世界中进行冒险。

3D短波

## 奏响3D的幕末悲歌……



光环视频收录

**3DS 薄樱鬼3D**

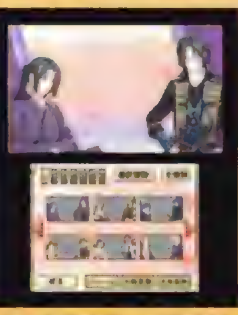
薄樱鬼3D

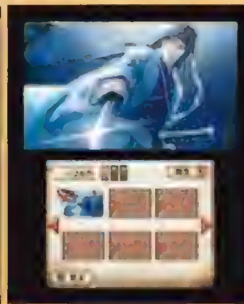
◆Idea Factory◆AVG◆预定2011年11月24日◆日版

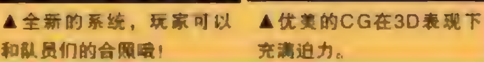
喜欢乙女游戏的玩家想必对“《薄樱鬼》系列”不会感到陌生，这款以幕末为历史背景、描绘主角和新选组战士们的羁绊的女性向AVG，在PS2、PSP、NDS平台都曾推出过，如今其即将登陆3DS平台。本作是《薄樱鬼》初代的移植作品，故事完全忠实于原作。行军录、新选组觉书、罗刹系统等均完整收录。

游戏的主要流程就是玩家作为主人公雪村千鹤和新选组战士们进行会话、行动，根据玩家的选择，角色的好感度和罗刹度会有所变化，从而推动故事的发展。游戏将活用3DS的特性，全篇均启用3D表现，樱花飞舞、拔刀迎敌等超具迫力的画面在3D效果下更具临场感。同时追加全新的摄影功能，以新选组战士为相框利用3DS的摄像机能可以拍摄和队员们的合照，同时可以对相片进行处理，添加各种饰物，十分有趣。

（文：半夏）







▲全新的系统，玩家可以和队员们的合照哦！

▲优美的CG在3D表现下充满迫力。

## 与哈利波特相约3D乐高世界！



**3DS 乐高哈利波特 第5～7年**

LEGO Harry Potter: Years 5-7

◆Warner Bros. Games◆ACT◆预定2011年11月11日◆美版

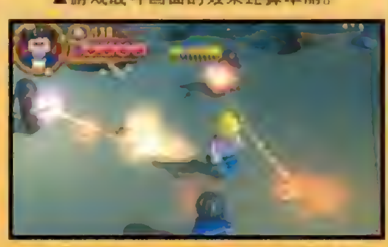
本作是3DS上第一款《哈利波特》题材的游戏，同时也是《乐高哈利波特 第1～4年》的续作，对于拥有3DS的哈利波特迷来说，将于2011年11月11日这个“真·光棍节”发售的本作值得期待。

游戏虽被定义为ACT，但也存在着诸如物品收集、魔法学习、药水调制这样的RPG要素，以上内容的加入使游戏更加饱满和耐玩。游戏中的所有登场角色都拥有乐高玩具的造型，本作将发售包括PS3、PSP、NDS在内的多个版本，3DS版的3D效果是其独特的卖点。剧情方面，本作包括了小说版最后3本书，以及电影版最终4部曲的全部内容，当然在游戏中，所有剧情也都将以乐高的形式来展现，所以即便是对原作内容了如指掌的真饭，也可以在游戏中体会到全新的乐趣。

（文：纸鸢）



▲游戏战斗画面的效果还算华丽。



▲除了正常的ACT流程，也会穿插其他的玩法。

文 乌冬 美编 咕噜




# 12月10日 狩猎解禁！

| 怪物猎人3 G | | |
| --- | --- | --- |
| モンスターハンター3（トライ）G | | |
| Capcom | ACT | 预定2011年12月10日 |
| 日版 | 1～4人 | 5800日元 |
| 对应3DS扩张滑杆 | | |

S

相关报道 Vol.167 P41

本作的发售时间定在了12月10日，正好比PSV早了一个星期，对PSV销量的影响或多或少还是有的。当年的盟友成了今天的对手，不知道以后是否还能在PSV上延续狩猎生活呢，还是只能在3DS上打猎了。好，闲话说完，让我们来看看这次的报道吧。

## 要接G级任务就找她们吧！

坦吉亚港的准备了许多可以让玩家进行协力狩猎的任务，只要找柜台的受付娘就能领取。当技术不断提高得到猎人公会的认可后，最难的G级任务也会开放。

### 坦吉亚港的受付娘

港口的任务柜台有3名为猎人分配各种任务的受付娘，3人分工明确，值得注意的是拿着大锤的受付娘，究竟大锤是拿来干什么的呢？



### 公会长老

负责公会运营的龙人族老者，对任务的接取还不明白的话可以找他，他会为玩家进行说明。

# 通信游戏的新区域“坦吉亚港”

上次前线中介绍到了坦吉亚港，这是《MH3G》的新区域，和集会所的作用一样，作为通信游戏时玩家的集合场所，来自各地的猎人在这里相遇并一起狩猎。在坦吉亚港可以使用线下模式的大部分功能，比如购买道具和吃料理，并且这次在连线状态下也能更换装备，非常方便。

## 新要素 联络船

在坦吉亚港可以选择一个人游戏的“线下”以及支持局域通信的“线上”两种模式的其中一种。当要使用线上模式时，玩家能通过检索功能互相寻找彼此的港口，当决定好港口后，就可让剑喵丸使用联络船送玩家前往了。




交易船船长的得意弟子，负责驾驶连接莫加村和坦吉亚港的联络船，帮助猎人往来。




▲前往坦吉亚港的准备画面，如要和朋友合流则选择“友达の港を探す”选项进行检索。

▲剑喵丸还能代替猎人去莫加村的渔港和农场。

# 单人游戏的变化 卡洋巴的新故事



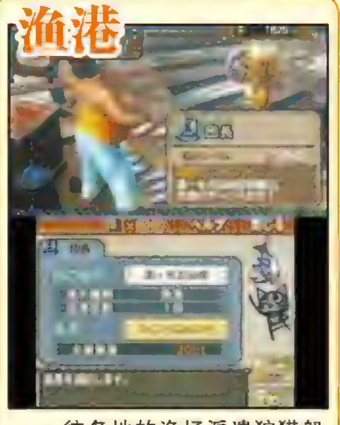

单机游戏据点莫加村随着茶茶的对手——卡洋巴登场，会发生极大的变化，究竟他和村子的剧情有着怎样的关系呢？这是在今后游戏过程值得留意的地方。




## 莫加村的设施

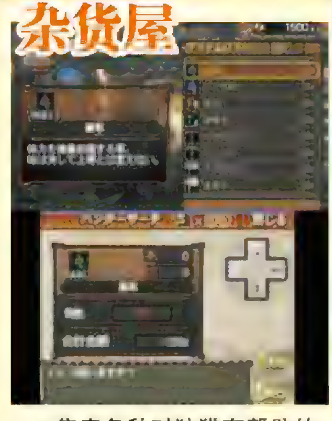
村内有着许多对狩猎和生活有帮助设施，如杂货屋、加工屋和农场等等。另外，在村子邻接的莫加森林里，猎人还可以进行狩猎和采集等活动，和任务的狩猎区域不同，这里是可自由出入的地方。

### 渔港



往各地的渔场派遣狩猎船的场所，根据派遣的地方不同获得道具也有所不同。

### 杂货屋



售卖各种对狩猎有帮助的道具的商店，商品的种类会随着游戏进行而逐渐增加。

### 农场



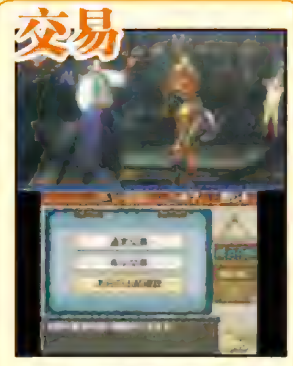
蓝蘑菇、药草和蜂蜜等常用调合道具的栽培场所。

### 食事场



通过吃料理让猎人的能力暂时改变的设施，正值时节的料理是哪种呢？

### 交易

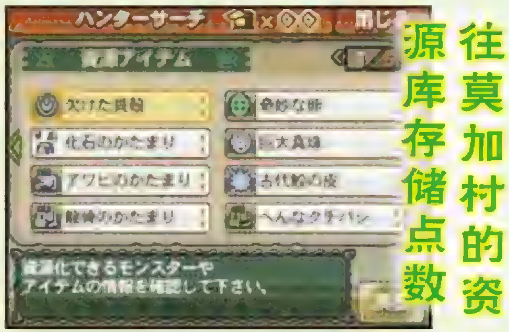


当交易船到访时，猎人可以用自己的特产品和世界各地的交易品进行交换。

## 莫加森林

莫加森林是既没有时间限制，并且无论力尽几次都可以复活的狩猎区域，猎人可尽情在这里进行狩猎和采集。另外在森林里还可以采集特别的道具“特产品”，特产品和出现的怪物会根据随着进入森林的时期变化。






▲村子里有由村长儿子所管理的资源库，在莫加森林狩猎完后来他这里报告就可获得资源点数，用来使用村庄的各种设施。

## 村任务追加“上位”！

前作的村任务到讨伐大海龙为止，这次将在这部分任务的基础上追加上位的任务。和村子柜台的看板娘对话，就能接受各种委托了，当然上位任务也同样。并且随着上位任务的出现，新的亚种怪物也会登场，下面为大家送上其中一部分。



炎戈龙亚种



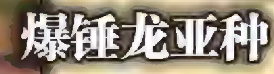
冰牙龙亚种



彩鸟亚种

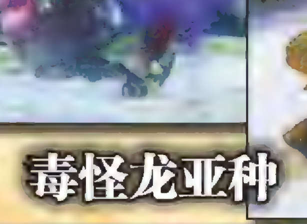


角龙亚种



水兽亚种

爆锤龙亚种



毒怪龙亚种



土沙龙亚种

# 12种 武器概要

## 屠龙的狩人之牙

## 大剑

大剑比人还长的刀身十分具有威压感，虽然其本身巨大的重量使猎人行动迟钝，但是范围极广的横斩以及威力巨大的蓄力斩都是相当实用的招式，并且还能用刀身作盾进行格挡，属于全能型的武器。

## 太刀

## 人刀合一！就没有斩不断的东西！

太刀命中怪物时会积累“练气”，猎人将气和刀刃合为一体，从而使出气刃斩进行快速的连续攻击，并且气刃斩的最后一招气刃大回旋斩集帅气和威力于一身。

片手剑的魅力在于即使在拔刀状态下也能进行快速的移动，同时还能使用盾牌进行格挡，攻守安定。另外在拔刀状态下还能使用部分道具，对同伴的支援能力也非常优秀。

## 从容对面各种状况

## 片手剑

# 双剑

## 闪光之刃，鬼人之舞

舍弃防御，从而换来更高攻击输出的双剑，其最大的特点是可以消费耐力进行“鬼人化”来强化自身，并且即使在鬼人化解除后，鬼人化中累积鬼人槽进入的“鬼人强化状态”也能维持较高的攻击频率。

# 大锤

## 震撼灵魂的大地一击

大锤有着接近武器中最大的攻击力，虽说不能防御，但优秀的机动力是其他重型武器所不具有的。大锤的攻击方式以多种蓄力攻击为主，并且对怪物头部进行连续打击的话还能让其进入晕眩状态。

除了一般武器的攻击职能外，狩猎笛还能进行演奏来强化自身和同伴的能力，演奏的旋律非常丰富，可根据具体的战况进行选择，是攻击和支援两立武器。

## 唱响猎场的音乐家



# 狩猎笛



# 长枪

## 铜墙铁壁的冲天巨枪

巨大的盾牌使长枪在所有武器有着数一数二的防御性能，虽然不同于其他武器的点式攻击需要一定时间去适应，但只要掌握后，细长的枪身在针对怪物弱点部分进行打击时能发挥奇效。

# 斩击斧

## 时为连击的重斧，时为必杀的锐剑

汇集了武器工房尖端技术的武器，拥有斧和剑两种形态，斧形态的招式威力不俗，剑形态则能发挥附加的瓶的效果，并且还能使用的“属性释放”。

# 铳枪

## 爆裂的连击贯穿森罗万象

铳枪在拥有长枪的防御性能的同时，还追加了类似重机枪的炮击能力，龙击炮和全弹发射是铳枪的杀手锏，虽然攻击后的间隙很大，但其破坏力也是无与伦比的。

# 轻弩

## 轻量级枪身立回便利



可对怪物进行远距离攻击的武器，轻弩除了有较高的机动性外，还能使用速射在短时间内给怪物造成大伤害，另外能装填丰富的弹种也是轻弩的特点之一，可根据战况选择接下来的行动。

# 重弩

## 重量级枪身破坏力拔群

比轻弩有着更高攻击力的射击武器，但代价是机动性下降，另外重弩有着独有的蹲射动作，能一次性装填大量弹药进行连续射击，瞬间输出能力连近战武器都望尘莫及。

**注目 回避行动后派生蹲射**

本作中重弩追加了新的派生，能在回避行动后直接接蹲射，大大提高了攻击效率。

# 弓

## 从天而降的箭雨将怪物贯穿

使用箭矢攻击的远距离武器，特点是能蓄力增加攻击手段，并且还能使用各种瓶为箭附加特殊效果。本作中弓追加了《MHP3》里的曲射，在削减怪物耐力的同时，如果命中头部的话还能引发晕眩状态。

**注目 水中的曲射**

本作中弓在水中的曲射是使用特殊的箭作抛物线攻击，和在地上时的性能以及轨道都有所不同。



# BIOHAZARD REVELATIONS

本作的发售日终于敲定，而官方也明确表示支持双人联机游戏。本作的封面主题是“眼睛”，非常有1、2代时的风格，希望游戏中的恐怖感也能真正做到“回归系列原点”吧！

文 苍穹 美编 澄香

光环视频收录 POCKET RALU

## 生化危机 启示录

BIOHAZARD REVELATIONS

| Capcom | A・AVG | 预定2012年1月26日 |
|---|---|---|
| 日版 | 1～2人 | 5990日元 |
| 对应3DS扩张滑杆 | | |

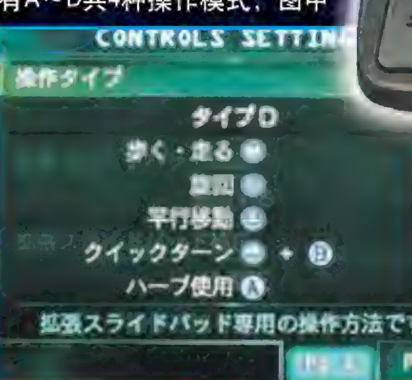
S

相关报道 Vol.150 P14/Vol.162 P26/Vol.166 P20/Vol.168 P38

## 操作对应扩张滑杆！

即将于12月10日与《MH3G》同时推出的扩张滑杆是3DS的一个重要周边，而《启示录》也宣布将对应扩张滑杆。右侧滑杆对于射击游戏的重要性毋庸置疑，下面让我们一起看看具体的操作。

本作中依然有A～D共4种操作模式，图中的D操作模式下的按键布局专门对应扩张滑杆。右滑杆对应视点旋转以及瞄准时的准星移动，扩张滑杆追加的两个按键分别以ZL和ZR表示，对应瞄准和开枪。不过纵使不购入扩张滑杆也可以顺利游玩本作，玩家们无需担心。







## 谜之游戏模式

菜单界面下，第二项“突袭模式（Raid Mode）”已经确定是支持双人联机的协力游戏模式，而第三项“任务模式（Mission）”则很可能会对应邂逅通信。具体的内容尚不明朗，请玩家们静候以后的报道。

▶双人协作是5代的最大亮点，而本作宣布支持联机游戏也着实令人兴奋！



# BSAA队员陆续登场！



◀不单单是弯刀，吉斯也能熟练运用各种枪械进行战斗。

▼迎面朝吉斯猛扑过来的就是玩家们熟悉的“猎杀者”了。

## 吉斯・拉姆雷

正如其外表一样，吉斯说话的口气和态度都略显轻浮，但作为情报人员能力却是一流的，连克里斯和吉尔都相形见绌。在近身战时能够灵活运用被称为“库库里”的尼泊尔弯刀施展二刀流。

## 昆特・克查姆

BSAA队中的机械宅，无论公事还是私下都与吉斯是好搭档。BSAA的新装备——“创世纪”的机能中就有不少源自于昆特的创意，头上戴着的耳机同样是根据他的提案开发而成的。

▶昆特头部的特制耳机非常惹眼，除了通话相信还有其他的功能。

▲昆特擅长操作电脑和机械，在BSAA队中无人能出其右。

▶擅长分析的昆特与擅长作战的吉斯是绝佳的拍档。

文 酷洛洛 美编 sienna

# SONIC GENERATIONS ソニックジェネレーションズ 青の冒険

## 系列超人气角色正式公开

# 与暗影展开1V1的竞速对决？

**索尼克 世纪 青之冒险**

ソニックジェネレーションズ青の冒険

| SEGA | ACT | 预定2011年12月8日 |
|---|---|---|
| 日版 | 1~2人 | 5229日元 |
| 无对应周边 | | |



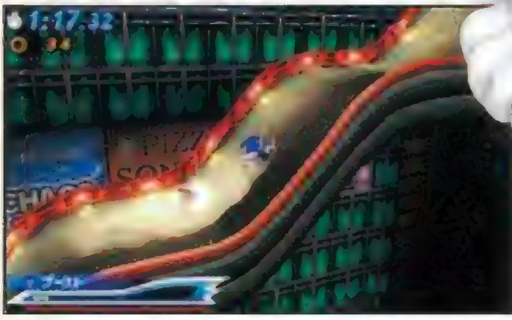

相关报道 Vol.167 P133

作为系列20周年的纪念作品，《索尼克 世纪 青之冒险》集结了系列中众多著名场景以及角色。如果接触过DC与NGC平台的《索尼克大冒险2》，相信不会不知道那只黑色刺猬——暗影。如今暗影将在本作中正式登场，并作为索尼克的劲敌再次展开宿命的对决。

### 暗影（Shaow）

究极的人工生命体暗影，可以借助混沌宝石的力量使出超越时空的“混沌操纵（Chaos Control）”。虽然外表与索尼克十分相似，但性格却完全不同，性格认真耿直。

▼对决以竞速形式进行，索尼克与暗影互不相让，朝着城市高速赛道的终点飞驰着。




▼两人的能力不分上下，犹如赛车游戏一样紧张刺激。

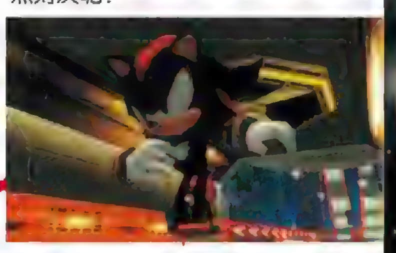





▲暗影标志性的火箭靴，使用它的暗影有着与索尼克平分秋色的奔跑速度。

# 说到暗影少不了“激进公路”

“激进公路（ラジカルハイウエイ）”是《索尼克大冒险2》中的标志性场景。右图中为本作中收录的激进公路，而下面则为《索尼克大冒险2 Battle》中的画面。10周年纪念作与20周年纪念作相隔10年光阴，但索尼克与暗影之间的对决依然持续着。在本作中他们到底会展开怎样的激烈对决呢?





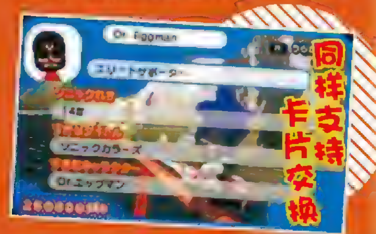
▶在PS2《暗影刺猬》中，暗影第一次当上了主人公。

## 借助邂逅通信发现任务吧！

游戏中收录大量特殊规则的任务。而这些任务的出现条件就是邂逅通信：通过与其他玩家手中的3DS进行邂逅通信，就能够获得各种任务，通过与他人一点点相遇，来收集更多的任务去游玩吧。




▲在“特别挑战赛”中，玩家要击破5个隐藏在场景中的敌人。游戏中有各名角色的任务，全部多达100种以上。




▲通过邂逅通信可以与其他玩家在游戏中交换名片，名片中玩家可以选择自己喜欢的主题和角色，还可以记录自己的索尼克记录，和更多的索尼克FANS相遇，然后交换名片吧。

## 暗影的开发秘话

和索尼克有着相同的速度和力量，黑色的刺猬暗影，他是于2001年索尼克十周年纪念作品《索尼克大冒险2》中首次登场。当时《索尼克大冒险2》的开发在美国进行，而暗影这种“黑暗英雄”的设定也是为迎合美国市场而考虑的。



▲来自“《索尼克》”系列制作人——饭塚隆的留言。

由于当初只是打算把暗影作为一款游戏的登场角色，因此在其最后离开我们时还是很不舍得的，不过由于之后公司内也有许多暗影的支持者希望它能够复活，于是在2003年的《索尼克英雄》中就让他再次登场了。到了现在，暗影已经是系列中人气仅次于索尼克的角色了，所以也打算在往后各作品中让他登场。

而本作《索尼克 世纪 青之冒险》中，索尼克和暗影的对决舞台，也沿用在《索尼克大冒险2》中专门为暗影设计的场景。黑夜与红色灯光组成的激进公路也十分符合暗影的角色形象。



▶《索尼克大冒险2》中的暗影插图，真是让人怀念。

# “热血”25周年纪念作登场

在FC平台上的一代经典“《热血》系列”，如今将在3DS上重获新生，而第一款重制作品就是这款《热血硬派国夫君》！

文 酷洛洛　美编 Juxi

| 热血硬派国夫君 特别版 | | |
| --- | --- | --- |
| 熱血硬派くにおくん すぺしゃる | | |
| Arc System Work | ACT | 预定2011年12月15日 |
| 日版 | 1～4人 | 4410日元 |
| 无对应周边 | | 3DS |

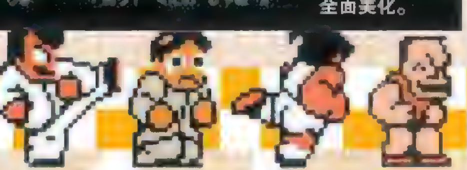
作为25周年纪念作品，制作公司当然不会随随便便地照搬移植。游戏将在原有的街机版内容的基础上，加入由原班人马进行监修的故事情节，除“街机模式”和“故事模式”外，本作还包含其他有趣的游戏模式。

## 故事模式

在这里玩家要扮演国夫君，体验为帮助卷入麻烦的浩史而战斗的主线流程模式。当时街机版没有描述的故事都会在这里得以补完，此外还加入了RPG的成长要素哦。



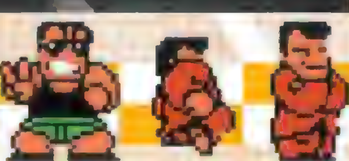
■游戏中的角色点阵图得到全面美化。



## 街机模式

再现街机版《热血硬派国夫君》第一作的模式。玩家要操作国夫君，将附近高中的不良学生以及暴走族逐一打倒，以完成所有的关卡。当然画面也得到全面提升。





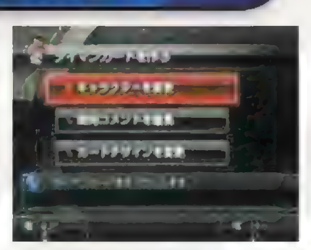
## 任务模式




挑战指定任务的游戏模式，借助3DS的通信功能，玩家可以和好友一起挑战任务，合力战胜强敌。

## 邂逅通信

通过邂逅通信玩家可以与邂逅到的同好者进行角色的自动对决，使用的角色、留言等都可以自由设定。



## 对战宫殿

在这里历代的“热血”角色都会都会加入战场，可以与玩家决一高下，最大支持4人对战，与好友一起吵闹地联机也是不错的选择。




速水 虎一 虎二

## 登场角色



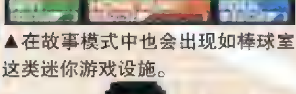

**国夫** 故事的主人公，热血高校二年级生。经常穿着白色的校服，浩史的挚友。

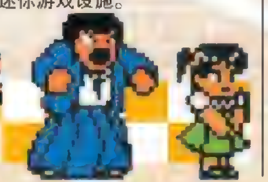



**浩史** 热血高校的优等生，国夫君的挚友。经常被卷入奇怪的麻烦中。




**美铃** 拥有让人不认为是女生的大块头和力量的狠角色，最擅长揪别人的领子狂揍。





▲在故事模式中也会出现如棒球室这类迷你游戏设施。

**力** 花园高校的番长，正好出现在浩史被欺负的附近。

## 画廊模式

作为一款25周年纪念作，自然有不少让玩家怀念的要素，在画廊模式中收藏了众多店面宣传海报、历代封面等珍贵资料。



文 半夏 美编 sienna

# FANTASY LIFE

ファンタジーライフ

| 幻想生活 | | |
|---|---|---|
| Fantasy Life | | |
| Level-5 | RPG | 预定2012年内 |
| 日版 | 对应人数未定 | 售价未定 |
| 对应周边未定 | | |

3DS

《幻想生活》是Level-5和任天堂旗下子公司Brownie Brown共同开发的一款全新RPG。玩家将在游戏中创建自己的分身，以不同的身分享受幻想世界乐趣的RPG。游戏中角色的职业被称作“生活”，从一个侧面反映出本作中选择不同的“职业”相当于体验不同的“生活”。本次前线将为大家介绍游戏中的20种“生活”。

## 悠游自在的玩法 随心所欲的冒险



## 游戏简介

从20个种类的“生活”（职业中）选择一种创建分身，进入到幻想的世界，自由自在地享受冒险的乐趣，本作就是这么一款有些另类的RPG。使用通信机能和现实中的伙伴一起进入游戏的世界，可以彼此交换获得的道具。同时对应邂逅通信，邂逅的玩家将成为你的世界中的居民。

## 二十种“生活”全介绍

正如前言所说，本作中的“职业”被称作“生活”，总共二十种丰富多彩的“生活”等待玩家选择。不同的“生活”获得的道具将会有所变化，下面为大家一一介绍。

### 木匠（大工）

擅长加工木材，制作各种道具的“生活”，目标是制作更多便利的道具和家具，同时也以能够制作这些而感到自豪。

### 采掘师

有着挖掘珍稀道具和矿石的采集能力，入手的道具在[illegible]大受欢迎。

### 飞行员（バイロッド）

从操作飞机到飞船的操作都可以拜托他的专业达人，乘坐飞船的话是否能够在世界各地来回飞行呢？

### 厨师

再难料理的材料到了厨师手中都能变成一道美食，使用食物为人们带来幸福。

# 在冒险之前先制作自己的分身

在游戏开始之前首先要创造自己的分身，性别、长相、体型等等细节都可以自由选择，在制定了分身的外表后接下来最重要的就是选择分身的“生活”了。从二十种个性丰富的“生活”中选择自己中意的，就可以开始每天享受游戏的乐趣了，是和敌人激烈的战斗还是刻苦地研究或者悠闲地劳作，种种游戏方式靠玩家自己选择。




◀决定了性别之后可以再对细节方面进行调整组合，制作自己的分身，配件种类众多，到底该如何设计让人拿不定主意啊。

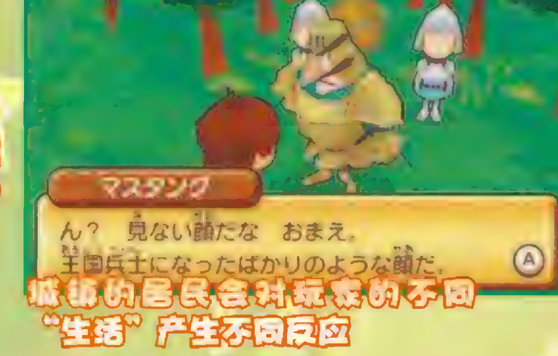
到底该制作怎样的“自己”呢？

制作分身融入到幻想的世界！

全新的梦幻生活即将开始

从丰富的“生活”中选择自己中意的！

▲在选择“生活”后分身的衣服也会发生变化，可以再根据喜好进行调整，所有都设定完成后玩家的分身就诞生了。




城镇的居民会对玩家的不同“生活”产生不同反应

## 魔法师（魔法使い）

能够自由操纵不可思议力量的超能力者，如果魔力上升的话能够使用的魔法种类会越多。

## 占卜师

通过帮人占卜运势和未来将要发生的故事而维持生计，能够帮助居民们解决烦恼的话就会提高其人气！

## 学者

活用各种知识，在各个领域进行研究的职业，甚至还能掌握医学知识。

## 商人

收集多种多样的商品，开设商店，对各种道具进行买入和卖出，同时会从不同“生活”的玩家处收集各种材料。

## 樵夫（木こり）

不管多粗壮的树木也能砍倒，为木匠提供材料，在开拓森林的时候是不可欠缺的职业。



# 只有集合 众多玩家

一直居住在自己生活的地方的玩家，第一次来到被人们包围的大都市，早已习惯悠闲的玩家能否适应呢？目前游戏只公布了王都克鲁布鲁古以及神父大平原两个地点下面就让我们逐一看一下。

◀看上去十分年轻，却有着威风凛凛气质的国王，能从他的手中接到特殊任务哦。

▶所有女性憧憬的公主殿下似乎也有什么烦恼。

◀只有大城市才有繁华的街道，丰富的商店，究竟会出售什么样的商品呢？

▶有喷水池的广场是人们休息的场所，以街头表演艺人为首，各种人在这里聚集。

## 王都 克鲁布鲁古

（クルブルグ）

在城市的中心建立着高大的城堡，城堡下的街道住着很多的居民，被称作“王和勇者、剑和魔法”的街道，集合了各种各样的“生活”，是个充满活力的城市。

### 锻冶屋

### 佣兵

### 王国兵士

### 猎人

### 邮递员

（ポストマン）

# 才能创造的幻想世界

## 神父大平原
### （パーテル大平原）

生物们悠闲生活的大平原，植物生长十分茂盛，满眼绿色风景，微风吹拂十分舒服，当然如此美好的环境也是不少野兽的乐园。

**饱尝悠闲的世界**



◀对于靠饲养家畜和培育作物的农民来说，神父大平原是最舒适的地方。



▲众多鱼类在水里生活，这里可是钓鱼人的天堂。

**和自然一起生活！**



▲在神父大平原能够看到都市中看不到的动物，可以享受悠闲生活的乐趣。

**在诡异的洞穴中进行探险！**



▲大平原中也有不少洞穴，里面似乎有珍稀的道具以及凶暴的野兽！

### 炼金术师

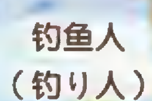
擅长实验的职业，能够从铁等道具中做出金子来，还能做出其他不可思议的道具。



### 农民（农家）

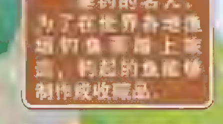
只有农民的辛勤劳动才能收获丰盛的粮食水果，为了培育能让大家都感到开心的作物而辛勤耕耘着。

### 钓鱼人（钓り人）





垂钓的名人，为了在世界各地垂钓钓鱼而踏上旅途，钓起的鱼能够制作成收藏品。



### 鉴定师（トレジャーハンター）

能够鉴定物品，探寻沉睡在世界各地的宝物的职业，适合梦想一夜暴富的玩家尝试。



### 裁缝师

缝制洋服的专家，能够让居民们穿着原创的服装，适合喜欢美丽的女孩子们尝试这一职业。

### 街头表演艺人（大道艺人）

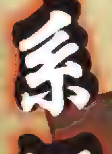
演出、舞蹈无人能及，使用擅长的表演牢牢吸引大家的视线，为居民们带来欢乐。

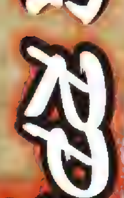
文 胧月 美编 sienna

| 联合01 | | |
| --- | --- | --- |
| Guild01 | | |
| Level-5 | ETC | 预定2012年内 |
| 日版 | 1人 | 售价未定 |
| 对应周边未定 | | |

3DS

# 包含四款暗黑系短篇奇幻RPG



经历过FC“黄卡”时期的老玩家肯定记得多合一卡带，然而随着主机的更新换代，一张游戏载体里包含多个游戏的概念已经从我们的脑海中淡化了。除了一些复刻合集外，鲜有完全新作会以合集的形式登场。擅长开拓的Level-5已经诞生出一个个商业传奇，这一次它再出新招，预定在3DS上推出一款包含了4个游戏的合集类软件，也就是本作了。

移籍Level-5的知名制作人不少，除了石井次郎外，原Square Enix的松野泰己也加入了这家新锐公司。这款《联合01》即是松野移籍后的第一作，他负责的是四款游戏中的RPG。四位

## 《真红圣骸布》

松野泰己负责过诸多经典RPG，这次他推出的这款作品名叫《真红圣骸布》，从名字、画面到角色设计都是暗黑系的风格。目前本作尚未公布详细情报，仅有几张怪物设定供读者欣赏。

CRIMSON SHROUD
クリムゾン シュラウド

### 序章

你是一个擅长找人的追踪者
不过你也应该领悟到
这份工作虽然要冒着生命危险
同时却也是你人生中至高的节目

**你知道真红圣骸布吗？**

那是1000年前魔法初诞的世界中发生的故事……

制作人

### 松野泰己



制作了《最终幻想战略版》、《皇家骑士团》、《放浪冒险谭》等名作的知名制作人，拥有大量狂热粉丝。



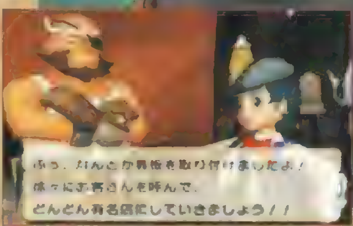

制作人带来的游戏风格各异，而Level-5将它们集合在一起发售，究竟仅仅是为了噱头，还是这四部作品间有所关联，就得等进一步的官方情报了。

## 《俺是出租武器的》

由日本搞笑艺人平井善之负责的本作是一款幻想风的RPG，玩家可同时体验经营店面和冒险的乐趣。玩家作为一家出租武器的店老板，要打造出一把把精良的武器，交给冒险者们，武器的选择决定了冒险人今后的命运变化……

レンタル武器屋 de オマッセ

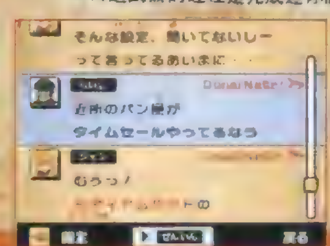



▲作为武器店老板，玩家要为了提升武器品质而不断努力，制作出优秀的武器后，就把它们租给冒险家吧！




▲铸造武器的过程是完成迷你游戏。




◀冒险者们如果平安返回，会带来路上的宝物作为报酬哦！

搞笑幻想RPG

制作人

### 平井善之



日本搞笑艺人，曾应聘于游戏公司，但不幸失败。




# 《解放少女》

由制作人须田刚一出品的本作是一款第三人称射击游戏，主人公是一名就任新日本第二代总统的高中女生，玩家要用触控笔操作她，驾驶名为“解放机”的战斗机器人击破来犯之敌。以“少女”和“机器人”这两个可谓烂大街的题材出游戏，须田制作人究竟有何高招呢？

▲制作了不少人气动画的Bonse负责这次的过场演出。

新日本第一代总统的女儿，在父亲被暗杀后继承遗志，统领新的日本。她驾驶着解放机“神威”，投身于激烈的战场中。

全长11米的武装机器人，擅长空战和陆战，只有翔子乘坐上去以后才能启动。

为了解决环境问题，日本使用名为“神兽”的自然能量源供给本国日常民生，然而大国的入侵导致神兽被封印。面临能源危机的日本已经穷途末路了，大国驻军日本，开始了黑暗的统治时代。

立意独到的优秀制作人，代表作品为《杀手7》。

# 运营机场的模拟SLG




## 《机场管理人》

玩家化身为机场的最高管理人兼警备主任，管理机场的行李派发。将旅客们的行李有效率地分类，并在规定的时间内运上飞机。满足一定条件后会发生总统专机空军一号的起飞事件，成功完成便有机会获得最佳机场的称号。

### 机场规模根据玩家的能力而扩大

随着玩家工作的完成，机场的评价会一步步提高，获得更多旅客的青睐。用积蓄的资金购买新飞机，就能让初始的小机场一步步扩大经营规模。

▶玩家可以购入飞机的各个部件自行DIY。

### 高效对行李予以分类提升连击数

本作最重要的是把行李按时运到飞机上，如果能够无差错地分类，就能令飞机连续离港，产生连击数。

制作人

**斋藤由多加**

擅长制作模拟经营类游戏的制作人，代表作有《高楼》、《海员》等。



文 苍穹　美编 sienna

# 新・光神話 パルテナの鏡

## 暗黑彼特降临！

《新・光之神话》的发售日有所延后，让不少期待本作的玩家略感失望，不过优质的作品还是值得等待的，下面就来看一下本作的最新情报！

| 新・光之神话 帕尔蒂娜之镜 | | |
|---|---|---|
| 新・光神话 パルテナの镜 | | |
| Nintendo | ACT | 预定2012年第1季度 |
| 日版 | 1～6人 | 售价未定 |
| 对应周边未定 | | |

3DS

相关报道 Vol.161 P3 · Vol.163 P3

►▼彼特与暗黑彼特展开了激战，但显然处于劣势。

"暗黑彼特"从发型到装束都与彼特如出一辙，只有发色、羽翼和服装的颜色变成了黑色。其来历和真实身分尚不明晰，他到底是敌是友呢？

▲暗黑彼特不需要凭借"飞翔的奇迹"就可以在空中自由飞行。

# 神器还存在种类变化！

之前的报道中为玩家们介绍了本作的八种神器，它们都寄宿着净化冥府的神之力。近日官方公布了第九种神器——巨塔，以打击为主要的攻击手段，但射击具有穿透壁障的能力。另外，同一类神器还拥有不同的种类，具体的特性也会有所差别。




## 第九种神器 巨塔

### 通天塔




▶用沙尘发动连续攻击，威力力惊人。

### 光能巨塔



▲攻击威力虽低但蓄力时间极短。

### 王者击剑



▲王室代代相传的神器，剑身上镶嵌着许多宝石。

### 击剑毒蛇



▶由上千条毒蛇的鳞片制作而成，射击带有毒效果。

### 黑色巨塔



▲外形犹如一块黑色的石碑。

### 击剑景丸

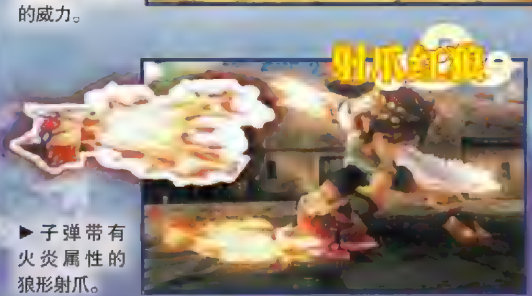
▶某岛国战士所钟爱的武器，在近身战时能发挥极大的威力。

### 电击卫星




▶电气攻击带有极佳的范围性。

### 射爪红狼



▶子弹带有火炎属性的狼形射爪。

# 冥府大军卷土重来！

美杜莎率领着冥府军队再度来袭，目标是侵略地上界与天界。彼特在经历25年的时光后已脱胎换骨，而冥府军的魔物们也同样拥有了全新的面貌。

## 独眼（Monoeye）

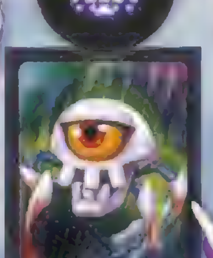
只有一只眼睛的它们通常负责侦查的任务，能够从眼中射出子弹，实力非常弱。



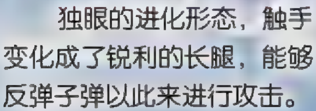


## 伽纽梅迪（Ganawmede）





独眼的进化形态，触手变化成了锐利的长腿，能够反弹子弹以此来进行攻击。



## 涅特拉（Nettler）



原型是蛞蝓，能够把身体压扁以此来躲过射击，要解决它们建议多用近身的打击。



## 克隆（Keron）

长有翅膀的独眼青蛙，体形庞大的它们动作也同样迅速，且耐久力非常高。



## 欧克托斯（Octos）

原型是章鱼，以吞食云雾为生，能够喷出墨水令彼特暂时无法动弹。






## 大众高尔夫6

みんなのGOLF6

| SCEJ | SPG | 预定2011年12月17日 |
|---|---|---|
| 日版 | 1～30人 | 4980日元 |
| 对应Wi-Fi、3G网络连接 | | |

PS

相关报道 Vol.161 P114

在决定作为PSV首发游戏推出的同时，原先的副标题"NEXT"正式更名为"6"，表示本作是"《大众高尔夫》系列"的正统续作。剔开TGS特辑的试玩报告不算，距离上次报道本作的"前线"居然已经隔了9辑。小编略感诧异的同时，也赶忙写下新公布的情报。大家都知道PSV主打网络服务功能，这次情报也跟网络游戏模式相关。

## 新角色参战！

### 卡莲

日本与法国的混血女子，球路之缜密堪称教科书级，拥有强烈的上进心。

### 陈

新加坡出身的演员，入高尔夫这行是出于人际关系需要，但据说他的梦想是当一个普通的公司职员……

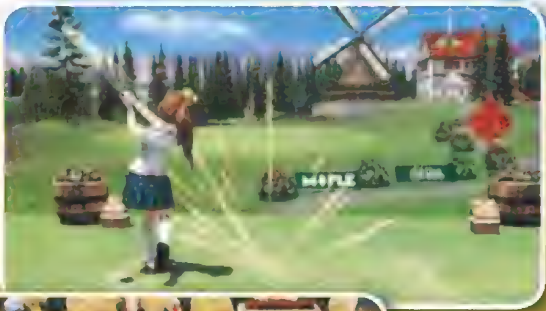
BIRDIE

BOGEY

# 四大网络模式公开 乐趣超于无限大！

与足球、篮球这些直接对抗的体育项目不同，高尔夫从根本上说还是挑战自我能力的个人竞技，但是没人能保证自己在任何环境下都能杆杆击出老鹰球秒杀对方，因此与其他玩家间的竞争成为高尔夫运动的一大魅力。“《大众高尔夫》系列”的多人模式在本作依然保留，借助Wi-Fi乃至3G机能，玩家能更方便地与身边或远方的玩友切磋球技。这次搭载了共4个模式，且官方还提供了在线交流大厅，玩家们可以以自己的虚拟形象登录其上，彼此交流一番。





交流大厅

▲这是一个漂亮的喷泉广场，在大赛开始前的等待时间里，不妨在这里闲聊一会，说不定会有新的邂逅哦。

## Wi-Fi对应 真实大会

最多支持30个人的比赛，通过合计杆数决定排位。玩家的总分会随着每一洞入球而实时变化，凸显真实比赛时的紧张感。



不焦不躁

▲如果不能在规定时间内完成所有击球，那么即使分数再高也会被淘汰掉。

大赛前的紧张感

▲对战时也要保持自己的节奏，切不可被对手打乱阵脚。

◀大会的开始时间是固定的，在此之前就请在大厅耐心等待吧。

## Wi-Fi对应 对战房间

可详细设定对战场地、使用的俱乐部等限制条件，自由募集玩家比赛。轮到对手击球时，镜头会切换到对方角色身上，一起打球的感觉更为真实。




比对方打得更远！



◀既可邀请熟识的朋友同玩，也能与素不相识的对手自由对抗。

▲亲眼看着对手击出球的瞬间，你会不会很紧张？

Wi-Fi、3G对应

## 每天全国大会

下载官方每天配信的大会数据，就能任意选择自己方便的时间线下游戏。打完后把自己的分数上传到官方服务器，还能参与官方排名。该模式的好处是，玩家只需在开始前和结束后联网两次，不用全程在线。



▲竞争的对象是整个服务器里的玩家。




▲大会数据不止一种，选择自己擅长的一项下载并挑战吧。

### 多项大会自由选择



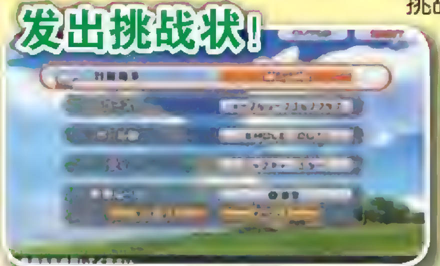
▲除当天排名外，还能查看多日的累计排名。在游戏发售后，参与排名的人数至少过万。

Wi-Fi、3G对应

## 并联对战模式

该模式并非直接对战，但让玩家与时间不合的朋友也能一争高下。向多个朋友发出挑战状，朋友即使正在进行其他比赛，打完后也能收到该挑战状。按照挑战状里规定的场地和规则完成比赛，并把总分传给挑战状的发起人，大家一起比较谁的分数最高。

### 发出挑战状!



▲设定完比赛的限定条件，向当前在线的好友发出挑战状。



▶收到挑战状的一方会看到这样的界面。

### 在喜欢的时间和地点轻松挑战高分吧!



▲▶这种比赛方式虽然没有实时对抗的紧张感，却能由对手传来的分数里分享彼此的一喜一忧。挑战状的接收对象不局限于一人，这也是该模式名称中“并联”的含义。

### 向朋友展示你的一杆好球!




▲不仅仅是分数，如果玩家打出了一杆很漂亮的球，也可以将这个精彩瞬间存下并发送出去，向朋友炫耀自己的技术!



# 《机动战士高达AGE》

新的《高达》终于开始播放了，和以前的《高达》作品相比，这次的《机动战士高达AGE》有许多新的尝试，如动画和游戏同步展开、主要面向低年龄层观众等，究竟以动画为基础制作的游戏版又是怎样呢？下面就一起来看一下吧。

文 乌冬　美编 Juxi

| 机动战士高达AGE | | |
|---|---|---|
| 机动战士ガンダムAGE | | |
| NBGI | RPG | 预定2012年夏 |
| 日版 | 1人 | 售价未定 |
| 对应周边未定 | | |

PSP

機動戦士 ガンダムAGE エイジ MOBILE SUIT GUNDAM

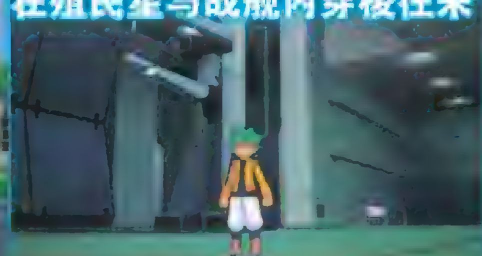
## STORY

A.G.101年，移民宇宙的人类遭到了未知敌人“Unknown Enemy（UE）”的攻击，少年弗利特在战火中失去了母亲，为了实现母亲的遗愿，他照着家传的设计资料开发出了被称为救世主的巨型机器人“高达”，并驾驶高达与UE战斗……一场历时百年，跨越三个世代的故事由此拉开序幕。

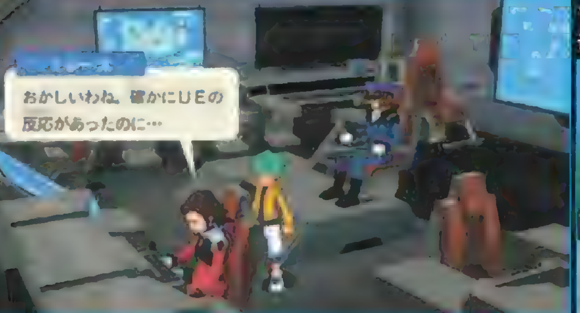
## 地图 以主人公视点移动

和一般的RPG一样，玩家需控制主角在殖民星和战舰内移动，找各种各样的人对话，在特定的场所和特定的人物对话后，就可以推进剧情了，除此之外在某些地方还能装配自己的MS。

### 在殖民星与战舰内穿梭往来



▼地球联邦军宇宙战舰歌姬号的舰桥，和蜜蕾丝对话后，得到了捕捉到敌人信号的回答。




▼除了动画里登场的人物外，游戏中还有一般的NPC，和他们对话的话，或许可以得知一些和故事相关的情报也说不定。



# 高达AGE》RPG发进！

## 机体

▲杰诺亚斯和加夫兰的激烈格斗战，看来杰诺亚斯也是可操作机体。

### 高达AGE-1 基本型

拥有传说的救世主“高达”之名的最强MS，是主人公弗利特照着家传的设计资料开发出来的。

### 杰诺亚斯

地球联邦军的量产型MS，除了基本型外，还有许多机师自己改装的特殊版本。

紫色 人型

### 加夫兰

UE的主力机，背上的部件展开后，可变形为“龙型”的高速飞行形态。

量产型 人型

紫色 龙型

### 高达AGE-1 重击型

高达AGE-1的其中一种变化形态，为格斗战专门进行了力量方面的强化。

## 战斗 驾驶MS出战

本作的战斗是以驾驶MS执行任务的形式进行，战斗后可获得素材和经验值，从而促使MS成长和习得“战术”，目前战术的具体作用还不得而知，但可以确定的一点是使用后会有华丽的特写演出。

▼先使用射击武器牵制敌人，再通过接近战将敌人彻底解决。

战斗遍布宇宙和地上
使用“战术”分出胜负

# 角色

**弗利特·明日野**

第一世代的主人公，14岁，开发了高达AGE-1。

**古鲁迪克·艾诺亚**

地球联邦军中佐，宇宙战舰歌姬号的舰长。

**蜜蕾丝·阿罗伊**

负责管理歌姬号舰内系统的联邦军中尉。

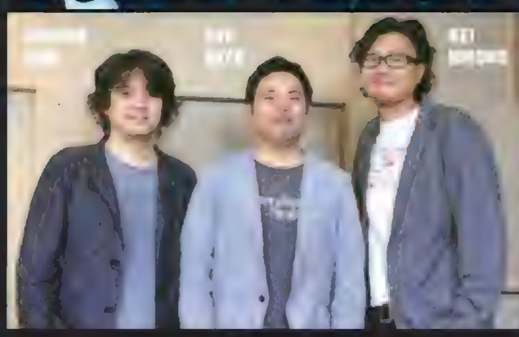
**沃尔·安尼克**

拥有“白狼”之名的王牌机师，23岁。

**迪克·甘海尔**

弗利特和艾蜜莉的同级同学，对弗利特很尊敬，但也有对抗意识。

# 制作人访谈



| 制作人 | 项目主任 | 制作人 |
|---|---|---|
| **日野晃博** | **三户亮** | **广野启** |
| Level-5社长，负责动画版《机动战士高达AGE》的故事构成，同时也担任本作的制作人。 | NBGI的游戏制作人，负责过许多角色游戏的制作，最新作是预定今年11月23日发售的《圣斗士星矢战记》。 | NBGI的游戏制作人，负责过许多《高达》与机器人游戏作品的制作，也包括本作在内。 |



**为了探究游戏版《机动战士高达AGE》的全貌，下面将会对游戏的三位主要制作人进行采访，究竟本作中有多少新的可能性呢？**

——《机动战士高达AGE》的游戏企划是从何时开始的？

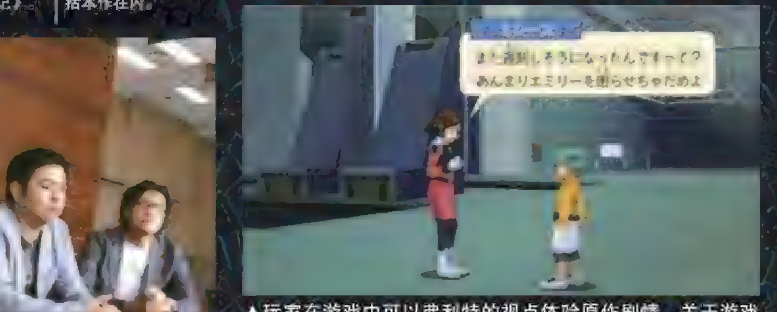
**日野晃博（以下简称“日野”）：** 动画版的企划是在以也会开发游戏作品的前提下开始的，也就是2年半以前。当然我们都一直都在思考剧本的构成，还有动画和游戏双方的展开。

——为何本作的类型为RPG？

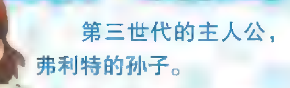
**三户亮（以下简称“三户”）：** 开始从日野社长那接过这份《高达》工作的时候，得知了本作的制作理念是“大人和小孩都能从中获得乐趣”的作品，为了达成这点，所以就想试试和Level-5一起挑战一下《高达》题材游戏中很少有的RPG类型。

——游戏的流程是由控制角色推进剧情的故事部分和搭乘MS战斗的两部分交互进行吗？

**日野：** 现在还不能完全这样说，虽然我们准备了多




▲玩家在游戏中可以弗利特的视点体验原作剧情，关于游戏的具体内容，日野只用了“非常具有冲击的展开”这句话来形容……




第三世代的主人公，弗利特的孙子。

弗利特的女朋友，凡格斯的孙女。

**艾米莉·阿蒙德**

**拉甘·德列斯**

地球联邦军中尉，MS警备队拉甘小队的队长。

**凡格斯·戴森**

地球联邦军的技术士官，弗利特的上司，55岁。

**亚瑟姆·明日野**

第二世代的主人公，16岁，弗利特的儿子。

种流程版本，但无论哪种我们都想将着重描写的对象定为“人”，也就是说人才是主人公，高达不过是兵器而已。以前的《高达》游戏中，以MS为中心展开的占了多数。玩家不是高达，而是搭乘高达的人，这是我们想在游戏强调的地方。

**广野启（以下简称“广野”）：** 本作着重描写的是搭乘高达的主人公，会有“到格纳库边仰望着高达边搭乘电梯上升，然后打开座舱门搭乘进去”这种新鲜的想法。

*——战斗方式是动作为主的吗？*

**回野：** 不是单纯地输入某个按键就能做出相应动作这种，也会融入RPG的要素，敬请玩家期待。

*——动画讲的是长达100年的故事，游戏的故事容量也是如此吗？*

**回野：** 既然是打算做RPG，所以一般的考量是游戏时间在30至40小时。在RPG的冒险旅途中，为了让玩家有长时间冒险的感觉，故事的容量是需要达到一定份量的。

*——动画里的机体和角色在游戏里会全部出场吗？*

**三户：** 这是当然的，除了动画的机体和角色外，我们还打算加入若干新要素。

**回野：** 就我个人来讲，想加入动画里没有描写的时代，这样看了动画的人，再买了游戏后就能自己将各事件关联起来了。另外就是想把一样的场面在动画和游戏中做成不同的演出方式，比如在动画第一话里，高达从着火的格纳库中正常发进的场面，在游戏里就做成了高达在被火烧倒的格纳库中站起来的发进场面。

*——动画版中好像有各种向“《高达》系列”致敬的要素*

**回野：** 作为《高达》作品的标志，我们想把比如少年的烦恼、在战场中和朋友对决等爱恨情仇在本作中“翻译”过来，传达给现在的孩子们。

*——最后请对玩家们说一句话吧*

**回野：** 我本身就是一个玩过许多《高达》游戏作品的忠实粉丝，现在作为《高达》游戏的制作人，我会尽力做出和至今为止《高达》游戏方向性不同的作品，让《高达》游戏的玩家们玩了后有“和新的《高达》作品邂逅了”的感觉。

**三户：** 《高达》游戏中很少有的RPG、动画和游戏同时展开、拓展低年龄层用户中的《高达》粉丝等多种因素促成了这次挑战，敬请大家期待。

**广野：** 我个人是比较喜欢RPG这个游戏类型的，所以当听到《高达》也要做RPG时非常高兴，能和动画一起每日“进化”的游戏，相信这次的作品一定能做得非常成功。



▲战斗应该是指令和动作结合的即时制。

文 半夏 美编 咕噜

光环视频收录 POCKET HALO

| 默示之王 | | |
|---|---|---|
| ロード オブ アポカリプス | | |
| Square Enix | A・RPG | 预定2011年12月17日 |
| 日版 | 1～4人 | 5980日元 |
| 对应周边未定 | | |

PSP PS

相关报道 Vol.167 P97/Vol.169 P47




SE旗下《核石之王》续作《默示之王》近日又公布了最新的消息和同伴们一起进行任务，和同伴一起挑战强敌是本作的魅力所在，这次前线就让我们看看兵舍和联机对战的最新情报吧。

# 和同伴一起击倒强敌！



## 单纯残酷而孤独的少女

▲巨大的剑也能轻松挥舞，由于过去的遭遇使她将生命看的比纸还薄，仿佛碾死小虫一样一脸天真地将魔物统统斩杀。

拥有不死能力的少女，也正因为拥有这个能力使她活在周围人的迫害里，讨厌孤独，所以即使受到有些暴虐行为，她也会笑着接受。

## 尤诺

(ユーノ)

声优：茅野爱衣

武器：重剑

## 德鲁夫休泰因

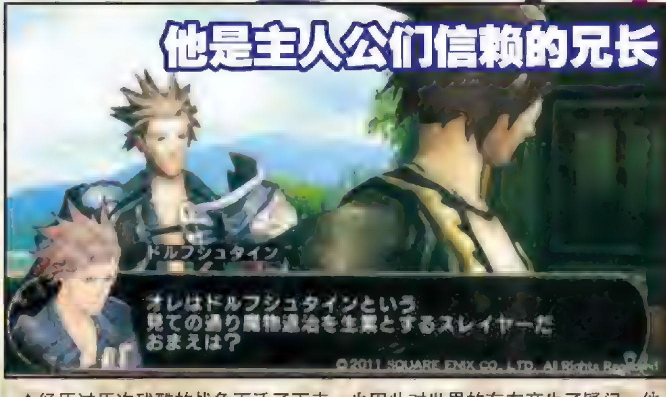
(ドルフシュタイン)

声优：桧山修之

武器：轻剑

拥有甚至可以被称为“雇佣兵王”般强大的实力，和主人公相遇之后，为了寻找世界的真实而成为主人公同伴，作为参谋活跃在主人公身旁。

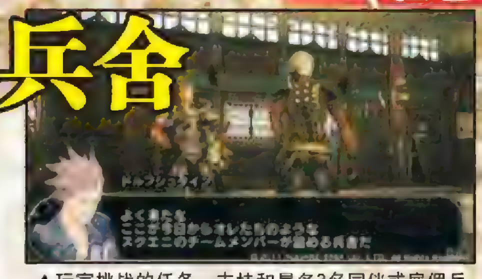
## 他是主人公们信赖的兄长




▲经历过历次残酷的战争而活了下来，也因此对世界的存在产生了疑问，他的真实意图到底是什么？

# 集合信赖的同伴之地 兵舍

随着游戏的进行会增加两名同伴，兵舍是同伴们待机的地方，在这里也可以更换小队队员。花钱雇佣的雇佣兵也可以成为同伴出现在这里。另外，将同伴派遣到世界各地进行的“世界征服任务”也需要用到兵舍。



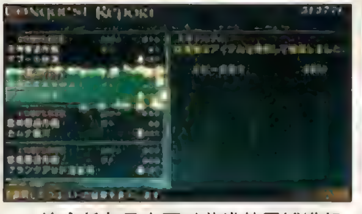
▲玩家挑战的任务，支持和最多3名同伴或雇佣兵共同进行，一起协力完成任务吧！

### 世界征服任务 讨伐任务



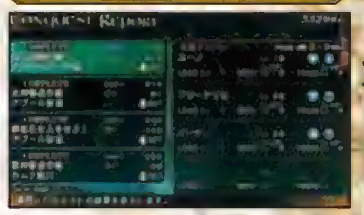
▲讨伐任务是世界征服任务中的一个种类，派遣同伴或者雇佣兵击退世界各地的魔物是讨伐任务的目的。

### 世界征服任务 采集任务



▲这个任务是在可以前进的区域进行探索，搜集素材的任务。如果想要搜集道具，那么这个任务不容错过。

### 世界征服任务 工会办事处任务



▲这个任务中要到世界各地的工会去搬运道具，或者进行交易，如果成功会获得金钱报酬。

# 和同伴共同挑战的 联机任务

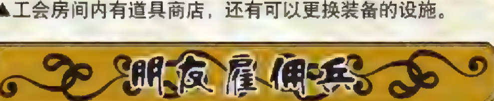
本作支持最多四人联机游戏，联机时只要使用城镇中的工会就可以进行。一个人不能打倒的强敌和同伴一起就能轻松战胜！



▲工会房间内有道具商店，还有可以更换装备的设施。

集合力量共同挑战！

▲集合同伴全员的力量，可以打开冥界之门挑战超强魔兽“暗黑凭依”。

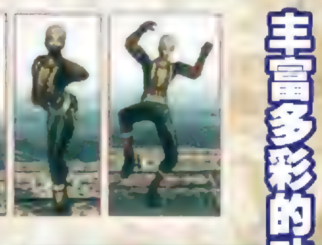


### 朋友雇佣兵

在联机模式下和朋友交换了工会标签后，满足某些条件，其他玩家就会作为“朋友雇佣兵”在工会内出现，他们持有普通雇佣兵所没有的能力。

### 丰富多彩的动作





▲▶玩家间可以使用丰富多彩的动作相互交流，除了图上这些还有很多其他动作哟。



其他玩家培育的强力角色 将成为你的同伴！

◀朋友雇佣兵可以像普通的雇佣兵那样一起进行任务，也可以派遣进行世界征服任务，他们到底持有怎样特殊的能力呢？




# 穿越时空与命运，战士齐聚一堂！

**PSP 魔法少女奈叶A's 携带版 命运齿轮**

魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE GEARS OF DESTINY-

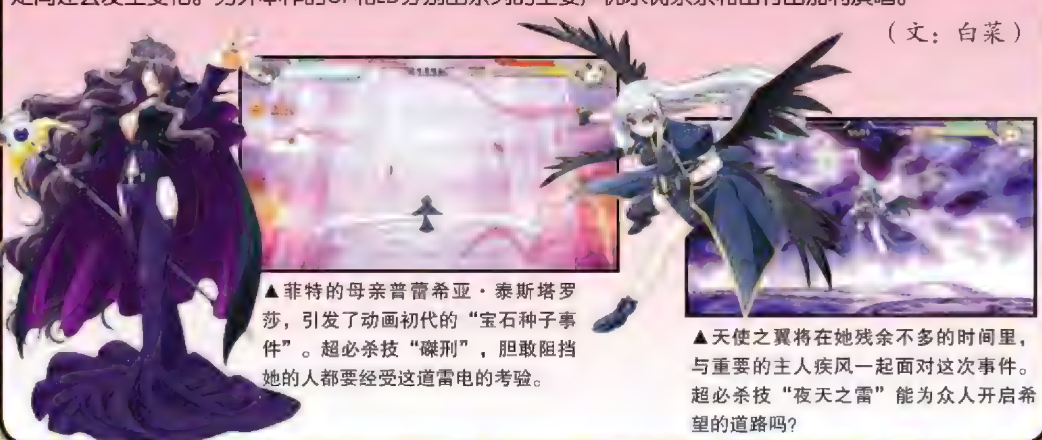
◆NBGI◆FTG◆预定2011年12月22日◆日版



距本作发售还有一个多月，FANS所熟悉的大量角色亦公布了参战消息。在动画《魔法少女奈叶》中登场的普蕾希亚·泰斯塔罗莎和使魔莉妮丝加入了游戏的可选用角色之中，另外还有时空管理局的少年执务官——克罗诺·哈洛温也可以选用。而来自动画《魔法少女奈叶A's》的参战角色有身为八神疾风守护骑士的维塔、希格纳姆、夏玛尔和扎菲拉，克罗诺的魔法、格斗术师傅莉泽萝蒂和莉泽艾莉亚，以及“暗之书”的管制人格天使之翼。加上之前已经公布的角色，阵容相当惊人。而本作的主人公角色奇丽耶·弗隆里安与艾米缇耶·弗隆里安的声优也已经敲定：姐姐艾米缇耶的声优是户松遥，妹妹奇丽耶的声优是佐藤聪美，两人都是相当有人气的知名声优，相信会为玩家们带来惊艳的表演。

故事模式方面的内容也大大充实！由原作者亲自执笔编写的原创故事，分量远远超过前作。而本作的故事走向并非像前作般每个角色有自己独有的故事，而是在一个固定的故事流程中，从各个角色的观点来审视这次事件。而最大的特征则是在特定的场面，特定的角色会出现命运的决断“DESTINY SELECT”。根据这次战斗的胜负，故事的走向还会发生变化。另外本作的OP和ED分别由系列的主要声优水树奈奈和田村由加利演唱。

（文：白菜）



▲菲特的母亲普蕾希亚·泰斯塔罗莎，引发了动画初代的“宝石种子事件”。超必杀技“磔刑”，胆敢阻挡她的人都要经受这道雷电的考验。

▲天使之翼将在她残余不多的时间里，与重要的主人疾风一起面对这次事件。超必杀技“夜天之雷”能为众人开启希望的道路吗？

# 用必杀魔球一决胜负吧！



S **口袋棒球14**

パワプロクンポケット14

◆Konami◆SPG◆预定2011年12月1日◆日版

集合了比赛、迷你游戏等多种玩法的综合型棒球游戏“《口袋棒球》系列”最新作将在NDS上登场。这次游戏的主题为“魔球”，为此成功模式之一也改为了“魔球联盟篇”，讲述从小就持续进行棒球训练的主人公在某天掌握了投魔球的特殊能力，并在比赛中遇到了和他一样的对手，棒球少年们的魔球对决也由此展开。而且不止是在成功模式，在使用现实选手进行的对战模式中玩家也可以使用魔球和对魔球的打法。另一个成功模式则是“札侍篇”，故事讲述由于主人公掉进了不可思议的洞穴，被传送到了使用叫作“棒球札”的卡片进行对决的武士时代，在这里玩家需使用卡片打倒各地的谜之组织，取回这个时代的和平。（文：乌冬）


▲魔球相当于必杀技，有着特殊的演出画面。


▲棒球札的玩法和卡片游戏类似。

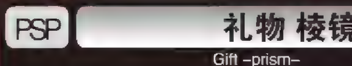


▲成功模式的玩法一如既往。

# PS2人气恋爱作品移植PSP！



PSP **礼物 棱镜**



Gift -prism-

◆CyberFront◆AVG◆预定2012年2月2日◆日版

《礼物》是于2005年推出在PC平台的人气恋爱AVG，更曾推出改编动画《礼物 永不消逝的彩虹》。而本作为PS2版的移植作，在原有的游戏内容基础上，加入PSP版特有的时间CG画面、16：9和4：3两种画面比例模式等内容，让玩家在PSP上重温这款人气美少女游戏作品。

故事讲述在海边小镇“楢崎町”上有着两个不可思议的现象：一个是高挂在天空从未消失的彩虹，而另一个是每人都可以使用一次名为“Gift（礼物）”的魔法——赠送一个礼物给其他人。玩家将扮演就读在志摩野学园中的主人公“天海春彦”，与分离已久的妹妹、总是在一起的青梅竹马、威风飒爽的学妹、温柔和善的大小姐、神秘的女仆、处事认真的学生会长、可远观而不可亵玩的前辈、有着不可思议行为的图书馆管理员等角色，展开一连串的相遇。春彦将展开寻找Gift惟一对象的新冒险。（文：酷洛洛）


▲性格强硬、却又爱照顾人的妹妹深峰莉子。

▼主人公怀有好感的青梅竹马——木之坂雾乃。



▲冷静沈着的女剑士后辈外园纶花。

# 漫画和恋爱两不误，享受超心动体验！

S　型男恋爱王国 恋情、漫画双出道 心跳爱情课堂

オレ様キングダム　恋もマンガもデビューを目指せ！ドキドキLOVEレッスン

◆NBGI◆AVG◆预定2011年11月23日◆日版

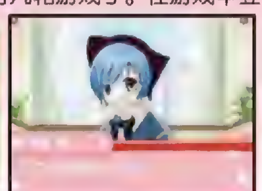
本作根据日本女性向漫画杂志《ちゃお》上连载的漫画——《型男恋爱王国》改编，玩家在游戏中扮演的女主角，是为了赢得专业漫画家比赛而努力的女高中生，梦想是成为专业的漫画家。女主角为了绘制新作而在校内取材，以此为契机接触了各种帅气的型男，让人意想不到的心跳爱情故事也就此展开。

游戏以漫画取材为线索展开，最初可以进行各种漫画取材设定，包括“清爽的运动篇”、“让人胸口一紧的帅气篇”、“闪亮偶像篇”……不同的选择会对故事的展开产生不同的影响。本作声优阵容十分豪华，包括樱井孝宏、羽多野涉等等。游戏采用多结局方式，想要收集全部帅哥的结局恐怕要多进行几轮游戏了。在游戏中登场的不只有漫画中的男性角色，作者八神千岁另外的7部作品中的帅哥也会出现，总人数高达17人！喜欢八神作品的粉丝不容错过本作。

（文：半夏）



▲对男主角可以进行各种取材。



▲可爱的猫耳男也是众多男主角之一。



▲梦想成为漫画家的女主角。

# 在限定时间内打倒敌人吧！

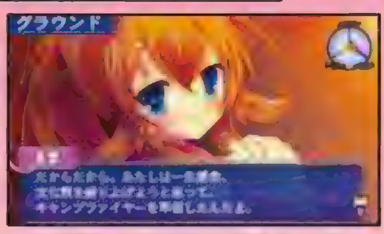
PSP　曾几何时的天魔黑兔 携带版

いつか天魔の黒ウサギ Portable

◆角川书店◆AVG◆预定2011年12月22日◆日版



由轻小说改编的7月番动画《曾几何时的天魔黑兔》将于12月底在PSP平台与玩家们见面。游戏中，玩家要以“不在15分钟内被杀死7次就不会死掉”的主人公——铁大兔为视点，体验在宫阪高中学生会里进行活动的一年间的故事。除了可以体验到一般文字AVG的交流部分外，随着游戏时间的变化，玩家还可以体验到文化祭、体育祭等活动，并且还有与魔物进行战斗的环节。随着玩家行动的变化，剧情以及活动内容也会发生变化，要收集全部内容得花上50个小时以上。




▲不知道右上角的图标到底有什么用呢?



▲如此具有动感的战斗在文字AVG里算是比较少见的了。

游戏的战斗类似于《VR战警》这类射击游戏，铁大兔的生命有时间限制，玩家需要在限定时间内将瞄准镜移动到敌人的位置、并通过攻击来打倒敌人，否则主角就会死亡导致Game Over。原作中出现的同伴在游戏中都会悉数登场，喜爱原作的朋友届时就在PSP上再度体验不死少年在学生会的点点滴滴吧。　（文：阿鲁）




# 今天，你穿越了没有？

文 JEE 编 纸鸢 美编 澄香

根据爱因斯坦的《相对论》所述，当一个物体达到光速，那么时间就会变慢，这一现象被称为"时间膨胀"。而且这个物体的速度超过光速，那么时间就会倒流，你将穿越时间和空间到达一个崭新的世界——虽然这一理论是否正确还有待考证，但是由此而生出的"穿越"一词已经于近些年来为众人熟知并发展成网络流行语言。比如当你在论坛无意地回了一个几年前的老帖造成了一次"挖坟"的时候，就会被一些网友调侃地回复到："你穿越（时光）回去了"。

穿越，即穿越时间和空间的简称。通俗地说，就是指某人物因为某原因，经过某过程（也可以无原因无过程），从所在时空穿越到另一时空的事件。近些年随着网上以穿越为要点的小说铺天盖地的风潮，以及今年芒果台以穿越为题材的宫廷剧《宫》的热播，越来越多的人开始关心和热衷于研究探索穿越这一现象。平心而论，其实关于穿越题材的小说和电影，并不是最近才突然火热起来的，实际上早已有之。

在1989年由作家李玉华执笔，程小东导演，张艺谋和巩俐等人主演的电影《古今大战秦俑情》中，就已经开创了国产穿越时空玄幻动作片的先河。而在国外，以"穿越"为题材的电影更是数不胜数，其中尤以斯皮尔伯格的"《侏罗纪公园》系列"以及詹姆斯·卡梅隆的"《终结者》系列"和日本导演谷口正晃的"《穿越时空的少女》系列"最为著名。

不仅好莱坞大片喜欢使用穿越题材，就连与电影一墙之隔的游戏领域中，"穿越"也是非常受到游戏制作者欢迎以及玩家喜闻乐见的题材。只要大家闭上眼睛仔细回顾一下，就能脱口而出许多涉及到穿越题材的游戏系列和其中精彩的桥段，而这些游戏中的穿越道具和穿越方法也是千变万化。这次的专题中，笔者将向大家列举自己心目中的10大经典掌机游戏穿越道具和经典穿越桥段，嗯，正式开始之前，就让我大喊一下本文华丽的口号吧："今天你穿越了没有？"

# 穿越时间之旅篇



前面说过了，穿越指某人某物因为某原因，经过某过程，从所在时空穿越到另一时空。而时空，从字面上理解就是time and space：时间与空间。首先，我们来说说time——掌机游戏中涉及到穿越时间的方法和道具以及涉及穿越时间的经典游戏。

俗话说“时间如流水，半点不等人”，简简单单几个字就把时间的特性向大家展示了出来。时间是抓不住、捏不牢的，好多人自以为抓住了时间的尾巴、握住了命运的脉搏，其实到头来才发现只不过是黄粱一梦空欢喜。正所谓“花有重开时，人无再少年”，时间这东西错过了就错过了，想再找回来就只有等下辈子了。正因如此，才会有那么多人为错过的事情抱有遗憾，甚至希望改变历史命运，只能将这样的希望寄托在虚幻的游戏中。于是乎就诞生了下面这些游戏，以及这些游戏中那些形形色色的具备有穿越时间能力的神器们……

## 穿越道具之时之沙

波斯王沙拉曼带着他的儿子波斯王子去攻打邻国印度。强大的波斯军队在击败印度军队后掠夺了满城的宝物，其中就包括时之匕首和一只巨大的、充满黄金般细沙的时之沙漏。除此之外，他们还俘获了印度公王的女儿法拉公主和一个背叛印度



►电影版《时之沙》剧照。

公王的巫师维齐尔。因为垂涎时之匕中拥有的，能控制时间的魔力时之沙的力量，邪恶的巫师维齐尔诱骗单纯的王子将匕首插进了沙漏，打破了时之沙的封印，将充满魔力的沙子释放了出来。结果，凡是沙子所到之处，时间便逆流，被时之沙吞噬的所有人都将化为丑陋的沙怪，永世遭受煎熬，而王子也将因为破坏时间的平衡遭到命运的诅咒……

于2003年发售的《波斯王子 时之沙》凭借着其出色的剧情和精湛的手感，不仅将昔日默默无闻甚至有点每况愈下的“《波斯王子》系列”重新拉回到一线大作的阵营，更是奠定了其在游戏界成为一个不可超越的里程碑的基础。游戏围绕着时间，这一个支点，详细地阐述了拥有穿越时间能力的时之沙的由来、形成和发展，以及其给每个人命运带来的改变，让我们清楚地认识到每个人在时间的长河中都只不过是沧海一粟，非常渺小地存在着。

游戏通过向人们展示每个想要通过篡改时间来改变自己命运的人悲惨的下场，证明了一个恒久不变的真理——“时间是流动的，永远不会停下脚步”。游戏中的波斯王子虽然在时之匕首和时之沙的双重作用下拥有了自由穿越时间的能力，但是也承担着许多压力和风险。因为穿越时间，必定会涉及到篡改历史的问题，而历史一旦被改变，世界的平衡就会被打破，为了避免这种情况的发生，一切企图穿越时间打破平衡的人都会被守护这个平衡的时之守护者所追杀。于是不难看到，在《波斯王子 时之沙》中，王子通过时之沙返回过去，更改了已经发生的历史，拯救了大家的性命，但也因此打破了世界的平衡，惊动了时之守护者。所以在《波斯王子2 武者之心》中，因为打破了世界平衡，时之守护者——那个长得很像牛魔王的怪物，对王子展开了无处不在的追杀。为了自救，王子不得以又穿越到过去寻找自救的方法。而《波斯王子3 王者无双》的出现则完全是波斯王子前两次时间冒险的产物，由于王子屡次穿越时间篡改历史，导致原本已经被打败的邪恶巫师维齐尔的复活。从王子疲于奔命的冒险经历来看，能自由穿越时间似乎也并没有想像中那么美好。而穿越时间的过程也似乎并不像《哆啦A梦》中钻个抽屉、《恐龙特急克塞号》中大喊一声“时间暂停”那样轻而易举。由此可见，时间这个东西真的是非常神奇的，而且是不可擅自改动的，即便你改动的是再小的一个点，也会影响到全局的发展，所谓“牵一发而动全身”便是如此了。

所以，穿越这东西并不见得一定是好东西，就像蜘蛛侠中的彼得·帕克说过的一样，“得到的越多，失去的也越多；能力越大，所肩负的责任也越大”。试想一下如果

你拥有了类似波斯王子那样穿越时间的能力，却不得不将其运用在防范无处不在、防不胜防的追杀上，那活得该有多累啊。不过话又说回来，正是因为是时之沙的出现，才让我们意识到原来能穿越的道具随处可见，就连小小的沙子也不例外……

## 穿越道具之时光机

自从威尔斯在1895年写下《时光机器》这部脍炙人口的小说后，时光旅行就一直是科幻小说的流行主题。而能制造出小说中那样可以穿越时间的时光机，也被许多科学家视为毕生的梦想。然而这东西毕竟和永动机一样太过于虚幻飘渺，只怕在我孙子的孙子的孙子……那会儿都不见得能造得出来。所以，在我们这一辈中，也就只能在好莱坞科幻电影和二次元的游戏世界中一睹它的风采了。要说到游戏中以时光机为工具展开穿越之旅的作品，那还真的不在少数。说远点儿，有从SFC移植到NDS上的、由SE社开发的《超时空之钥》，近一点的，也有任天堂的《马里奥与路易RPG2 时光旅行》，眼前的还有level-5开发的NDS上《雷顿教授》首个三部曲的最终作——《雷顿教授与最后的时间旅行》。

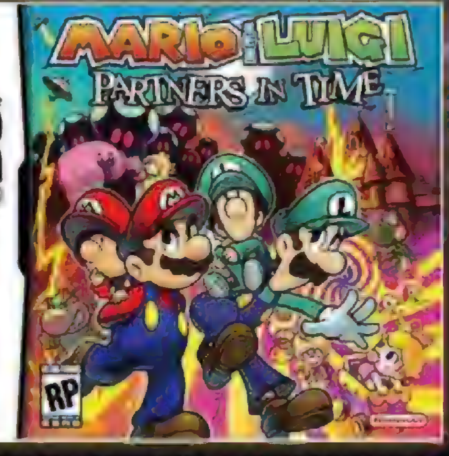


■《龙珠》中也曾出现过时光机，而这东西成了沙鲁在时空间穿越的道具。

“穿越梦想是所有人的梦想，是人类重大的飞跃”——当《雷顿教授与最后的时间旅行》中，英国首相比利豪情满怀地说完这一通话，并大步流星地进入迪米托利博士的时间机器后，伴随着一阵剧烈的爆炸，随即同四处飞溅的时间机器零件一起消失在众人

的视线之中。纵观以上三款游戏，无论是《超时空之钥》的克罗诺、还是《马里奥与路易RPG2 时光旅行》中的马里奥，或是《雷顿教授与最后的时间旅行》中的雷顿和卢克等人，他们开始时光之旅的原因和契机，无一不是拜实验失败爆炸导致重要人物失踪所赐。

在《超时空之钥》中，加尔蒂亚王国的公主玛尔在千年祭上搭乘露卡的新发明——“超次元物质传送机”时，因为胸前佩戴的加尔蒂亚王国王族传家项链发生反应导致实验失败，被吸入时间黑洞，男




主角克罗诺和女主角露卡为了弥补和使自己不背负因为实验失败导致公主失踪的过失和重罪，不得不开始了前往过去和未来，并在无限漫长的时空中找寻玛尔的大冒险。

无独有偶，在NDS版的《马里奥与路易RPG2 时光旅行》中，马里奥和路易两人也是为了找回因为乘坐杰刚博士新发明的时间机器，不慎进到了过去的世界，并被前来侵略地球的外星毒菇女王绑架的碧奇公主而展开了冒险。

而在《雷顿教授与最后的时间旅行》中，雷顿也是在目睹迪米托利博士的时间机器实验失败导致英国首相比利失踪后的几天，接到一封自称是来自10年后卢克的来信，并以此为契机展开的解谜之旅。只是同前两款游戏不同的是，《雷顿教授与最后的时间旅行》虽然也打着时间旅行幌子，但其实完全是一个在当前时间下精心设计实施的完美复仇计划。原来10年前多次元物理研究室发生惨烈爆炸事故，研究室成员比利受金钱利益诱惑不顾深爱着克蕾雅的迪米特利的反对，在未完成的情况下坚持让见习的克蕾雅开始时光旅行，并最终导致克蕾雅丧生。那次事件之后，迪米特里失去了心爱的人，而比利却以研究赚得大笔财富并在政界节节攀升，最终成为英国首相后用政治手腕隐瞒了事实的真相。10年后怀揣着对比利的恨及回到过去改变历史救回克蕾雅的决心，迪米托利开始了一个堪称完美的复仇计划。他和克劳斯联合制造出了足以让人信以为真的未来10年后的伦敦，并将众人导向了被时光机器传送来到未来世界的假象。当游戏的最后一切真相大白的时候，案件的主谋——10年前因实验室爆炸成为孤儿的克

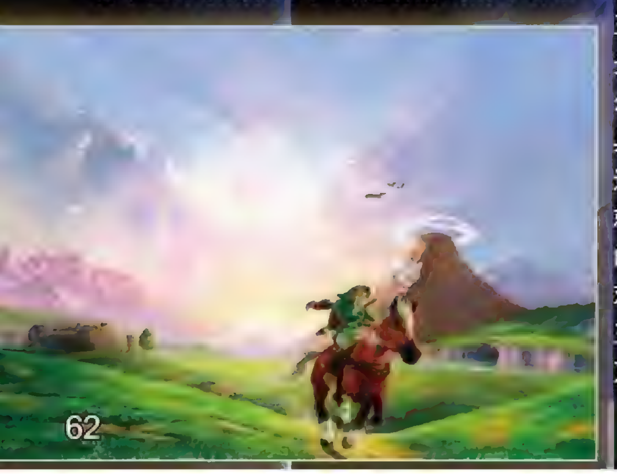


劳斯（也就是那个给雷顿邮寄了未来邮件的10年后的卢克），在被雷顿从即将瓦解的要塞里救下后缓缓道出，10年后的伦敦其实只是位于伦敦地下的大空洞中的城市，而能使人穿越时间的钟表店其实就是连接上下伦敦的大电梯，他表面上与迪米特里合作完成这个“十年伦敦计划”，背地里却利用后者制造巨大移动要塞企图向政府报复，以宣泄自己对于这个时代的愤怒和不满。而那个像克蕾雅、自称其妹妹的女性其实就是十年前被未完成的时间机器传送到现在的真实的克蕾雅。原来10年前的实验并没有完全失败，实验将她送到了这个时代，但是穿越到这个时代来的她的身体渐渐产生了想回到原先时代的异变，这是因为装置不完全所引起的现象，她从这个世界上消失也只是时间问题罢了。意识到这一点的迪米托利千方百计地想要制作出完整的时间机器，并把她留在这个时代。因为一旦回到原来的时代，她就会在那场事故中丧生。但是最后克蕾雅却做出了反对，因为一旦改变了时间的流逝，一定会产生扭曲，原本应该死去的人活了下来，就一定会有其他的人代替她死去，因为时间的流逝并不是那么简单就能改变的。于是她决定回到那时，接受死亡的命运。游戏最后看着克蕾雅和雷顿在小巷深处深深地吻别，耳边悠扬的ending音乐缓缓响起，当克蕾雅噙着泪水对这雷顿说出“谢谢，能有像你这样值得依靠的英国绅士陪伴着我走完我最后的时间旅行”的时候，笔者我的心都快吧唧吧唧地碎成一块一块的了。游戏虽然并未真的发生在未来的伦敦，雷顿等人也并未卷入到真正的时间旅行之中，但是给人的震撼非常巨大，令人回味悠长。游戏最后的结局让人深思，穿越时空回到过去和来到未来，是不少人美好的愿望。但是当人类将过多精力放在这种不切实际的梦想之上，是否真的是一件幸福的事情呢？

顺便说一句，鉴于时光机器在那么多作品中悲剧的表现，让人不由对它的安全性打上了一个大大的问号。所以即便是将来真的发明出了能穿越时光的机器，究竟谁敢乘坐呢？

## 穿越道具之时之笛

随着3DS重制版本《塞尔达传说 时之笛 3D》的登场，终于有机会让我等因为当年N64卡带昂贵的价格，而未曾接触过本作的玩家，有幸能领略这款1998年发售的满分评价级神作。游戏的副标题取名为“时之笛”，顾名思义可知本作和时间有着千丝万缕的关系。而随着游戏的不断深入，我们不难发现，游戏正是围绕那个拥有神奇力量，能使人穿越时光的时之笛展开，并且在此基础上向我们讲述了一段跌宕起伏、扣人心弦的往事……



时间，似乎是人类永远都在探索与追寻的不解之谜。因此，能驾驭时间，扭转时空的神器，总能散发出迷人的魅力。同《波斯王子》中的时之沙、《超时空之钥》中的时光机一样，本作中的时之笛——这个在《塞尔达传说 时之笛》中地位最为崇高的道具，同样具备使人穿越时空的魔力。被笛子选中的使用者在特定地点吹奏特殊的曲子，就能使时之笛扭转时空，将一定空间范围内的生物或者物品带到某个特定的时空中。游戏中的林克，在机缘巧合下遇到了被邪恶的王国骑士加农多洛夫绑架的塞尔达公主。在万般无奈之下，塞尔达公主决定寻找三块精




灵石，通过时之笛打开时之神殿，抢在比加农多洛夫之前进入圣地并拿到三角之力，这样才能阻止加农多洛夫用三角之力来毁灭海拉尔，而这个的艰巨任务和重大使命就托付给了初生牛犊一般的林克。然而当林克收集齐三颗精灵石高高兴兴地来到时之神殿企图抢先拿到三角之力时，加农多洛夫却出现了，原来他早料到幼稚单纯的林克会来开启时之门，于是就设下计谋利用他来到了圣域。接着在圣域加农多洛夫一拳撂倒了可怜的林克后，三角之力被毫无悬念地抢走。当林克再次睁开眼睛之时，已经是七年之后的世界了，原来六贤者认为之前的林克太弱小了，不足以抵抗邪恶力量的加农多洛夫，于是带领他来到了7年之后。现在的林克已经成为了一个帅气的小伙，可以以时之勇者的身分和加农多洛夫对抗了。

游戏的最后，成年版的林克以正义的名义和救世的幌子，一剑将加农多洛夫砍翻，夺取了最终的胜利。而我们的公主塞尔达却做出了令人诧异的举动，只见她一把夺过林克的时之笛，吹响了那曲能让人穿越时间的神曲，在“啊—呀—”的音律中（编：这不是神曲《忐忑》的调子么），林克又回到了7年前的过去。关于这个结局，不同的人有不同的看法，有的人说公主是为了让林克重拾7年前丢失的记忆，是个仁慈的公主；有的人说是公主嫌弃林克前来救驾得太慢，所以想再来一次，是个任性的公主。而像我一样认为公主是正太控的，之所以会把林克送回过去，是因为接受不了不是正太的林克的重口味的人估计也有不少。不管怎么说，正是因为有着这样令人深思和意犹未尽的结局，《时之笛》才会被奉为神作吧。而作为贯穿游戏全程，串接过去未来的道具时之笛，在游戏中的表现也只能用两个字来形容——精彩。

# 穿越道具之陨石阿斯塔尔



除了上面介绍的3种道具外，下面要说的这样东西同样具有不可思议的穿越能力。没错，那就是于《幽灵诡计》中出现的、来自天外的陨石——阿斯塔尔，它是整个游戏中事件的起始。

10年前，参与国家计算机情报网络建设的计算机专家尤米艾尔，涉嫌泄露国家机密遭到逮捕，自觉冤枉的尤米艾尔趁警察看守时的疏忽，偷走了白衣男子卡巴尼拉的配枪，并且逃到了阿斯塔尔公园，随后又在步步紧逼的乔多的威胁下劫持了在公园内玩耍的6岁小女孩凛音。就在两方僵持不下之时，一颗陨石从天而降，碎落的陨石碎片不偏不倚正好刺穿了尤米艾尔的心脏。

本该就这样死去的尤米艾尔，在受到陨石阿斯塔尔的特殊辐射光线照射后，身体构造产生了奇特的变化。躯体虽然已经死去，但是灵魂却可以游离并单独存在，还幸运地获得了能自由控制物体的能力。而且这种特殊辐射还具有使时间倒退到死亡前4分钟的特性，所以10年来，可怜的尤米艾尔一直重复着从死亡到复活再到死亡再复活的无限循环悲剧人生。虽然在旁人看来，这种近乎不老不死的生命力令人非常向往，但是就象《钢之炼金术师》中霍华德一样，真正拥有了无限的生命后，看着身边的家人在自己面前慢慢老去和消失，自己却无力改变现状的时候，那时的感受才是最痛苦最悲哀的。于是10年后，当尤米艾尔决定向造成了自己悲剧人生的众人展开复仇计划时，我们的主角希塞尔便不幸成为了第一个牺牲者。在书包里被凛音的手枪击中死去的希塞尔，因为接触到了从尤米艾尔身体中散发出的阿斯塔尔射线，也像尤米艾尔一样成为了拥有包括穿越回到死亡前4分钟、控制没有生命的物体、用电话线进行移动等死者能力的特殊幽灵，而且因为死亡丢了失记忆，他也开始了找寻自己身分和记忆的命运之旅。

整款游戏围绕着那块名叫阿斯塔尔的陨石的坠展开，给玩家带来了一段扑朔迷离且充满悬念的剧情。尤其是游戏最后，发现主角身分竟然是只黑猫，而且那个一开始扭来扭去的台灯其实是10年后的博美犬导弹，以及之所以会伪装成台灯是因为之前经历过命运的时刻——例如求爱被拒绝……好吧，真是让人拍案叫绝的剧情（嗯，不仅人穿越了，连阿猫阿狗都穿越了，Orz）。大概也只有像巧舟这样的鬼才，才有写出这样精妙剧情的能力了。而看着游戏中那块能使人具备穿越能力的神秘的陨石阿斯塔尔，不禁让人对外太空文明产生无限的遐想，不知道在广阔无垠的宇宙中，是否真的有象阿斯塔尔这样特殊的陨石的存在？

# 穿越空间之旅篇

说完穿越时间，来说说空间穿越。比起时间穿越，空间穿越显然要更加常见和容易实现得多（尽管也还没有在现实中出现），像是《哆啦A梦》的随意门啦，《龙珠》中悟空的瞬间移动术啦，下面来看看穿越空间的游戏道具和经典游戏。

## 穿越道具之游戏机




看到“游戏机”，大家不禁要纳闷，难道玩游戏也会被穿越？没错，答案是肯定的。在NDS的《KERORO军曹RPG 骑士武者和传说的海贼》中，我们伟大的军曹桑就因为意志不坚定，经受不住诱惑打开了在路边捡到的一台插着最新RPG游戏卡的游戏机，从而穿越来到了游戏中的世界，并展开了一段令人捧腹的搞怪大冒险。

原本受命前来侵略地球的K隆星战士GIMUMU因为沉迷地球上的游戏而荒废了侵略大业，自知侵略无望后，便利用自己的技术做出了一个虚拟的游戏世界，并将自己设定成最终BOSS，企图利用虚拟的游戏世界来吞并现实世界，从而达到侵略的目的。要不是由于军曹等人误打误撞闯入它的世界粉碎了它的阴谋，地球的明天会变成怎样还真不好说。由此可见，游戏机还真是一种非常危险的玩具，掉在路边的游戏机更是如此。所以啊，为了大家的安全着想，真心地奉劝一下，路边的野花不能采，路边的游戏机你也不要检啊。即便是真的经受不住诱惑，如果非捡不可的话，那也一定要看清楚是什么游戏。要不然像军曹他们一样穿越去了RPG的世界那还好说，如果不小心穿越去了《生化危机》现场什么的可就不是闹着玩儿的了。



■太坑爹了啊，不就是玩了个游戏嘛，怎么也会被穿越？

# 穿越道具之抽屉



▲哆啦A梦的时光机，恐怕是很多人儿时都幻想拥有的东西之一吧？

如果你小时候看过《哆啦A梦》的话，一定对大雄家那个能随意穿越时空的时光机抽屉垂涎不已。小时候和我一样看多了《哆啦A梦》后，幻想自己家里的写字台抽屉也能变成时光机，并乐此不疲企图将自己整个塞进抽屉，而没少被妈妈骂神经的小屁孩应该不少吧（编：我觉得也不多吧……）。

普通的抽屉在小孩子心目中是一个充满了神奇色彩的存在。而抽屉的神奇之处似乎也并不局限于可以穿越时光，有时候抽屉更是可以充当连接两个世界的媒介。在GBC上红遍一方的怪物培养类RPG《勇者斗恶龙怪兽篇 特瑞的神奇王国》中，主角特瑞就为了拯救在睡梦中被邪恶的怪兽绑架走的原木国的姐姐，通过自己家里的抽屉穿越进入到濒临毁灭的原木国，并在那里展开了一段旷日持久的拉锯战，最终成就了自己流芳万世的勇者美名。由此可见，抽屉这种平日里很常见的家具摆设，也会因为使用者和使用时间的不同产生意想不到的效果。所以无论以后是否有一天你家里的抽屉中凭白无故突然爬出一只自称来自未来世界不交房租就在你家赖吃赖喝的圆脸机器猫，还是在一天晚上，当你朦胧中醒来，突然发现自己窗前的抽屉里探出一只顶着羊头一说话就会脸红的怪兽对你说你是被选中的勇者并要求你随它一起前往异世界拯救万民于水火之中，你都千万不要奇怪。因为抽屉本来就是这么既危险又神奇的存在，说着说着我又不自觉地想把自己塞进去了。啊咧，怎么出不去了，卡住了？救命！（编：在里边消停一会儿吧……）




# 穿越道具之漫画

要说一个人倒霉起来那可真是喝凉水都塞牙。有时候，你好好在那里工作，也可能会被神秘的力量莫名其妙地加身，然后穿越到异世界。在MD这台主机上因为前卫题材和新颖的操作而轰动一时，后来又被移植到GBA上的游戏——《漫画地带》中的主角——正义的纽约漫画家斯凯奇·特纳，就因为遭人嫉妒羡慕恨，被人迫害，在一






▲早知道会被拉入漫画世界，就应该画后宫漫画啊，嘿嘿。

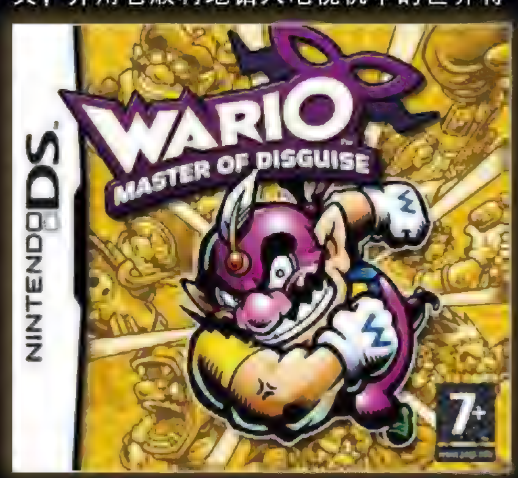
个电闪雷鸣风雨交加的夜晚，被自己的同行——邪恶反派漫画家利用某种不为人知的神秘力量送进了其自己创造的漫画作品中。虽然身为漫画家，但斯凯奇·特纳在一头雾水的情况下被拉入漫画世界做阶下囚的遭遇还是让人非常同情的。好在最终运气还不算差，在这个邪恶的漫画家创造的黑暗漫画世界中，斯凯奇·特纳认识了一个名叫爱丽萨的漂亮姑娘，在漂亮姑娘和宠物老鼠的帮助下，斯凯奇·特纳不仅一举挫败了邪恶的漫画师，还粉碎了他企图利用画笔打败自己征服世界统治宇宙的野心，另外还抱得美人归，找到了属于自己的真爱，可谓是皆大欢喜。

于1995年MD末期推出的这款《漫画地带》，推出时候已经临近MD的末期，所以知名度一般，但是游戏的素质之高即却有目共睹。游戏的风格非常独特，舞台由一个个漫画格子构成，一路上都可以看到纸边的白框和撕破的纸角，背景画面鲜艳精致，敌方角色也很符合美式漫画的风格——都是些异形怪胎。打击敌人时还会出现拟声词，主题音乐使用吉他演奏，浪漫加摇滚，与画面十分搭配。说到这，不能不提一下游戏的手感，其爽快程度简直可以媲美《街霸》和《快打旋风》等作品，动作设计得也潇洒漂亮，招数更是非常之多。游戏流程中含有大量的解谜要素，不经过深思熟虑的话很容易卡关。在当年都崇尚单纯的丝毫没有任何剧情可言的街头暴力动作游戏成灾的年代，出现这么一款游戏着实让人感到清新，不，即便是现在看来也是极其新颖罕见的作品，如果各位读者有兴趣的话，不妨玩玩GBA版吧。

## 穿越道具之电视机

既然连在家画漫画都能使人穿越，那么下面要说的这个看电视也会让人穿越的事儿，也就不算太奇怪了。不过与《漫画地带》中的主角斯凯奇·特纳不同的是，下面的这位穿越客只是出于对于金钱的无限贪婪自己钻进去的。没错，大家想的没错，这人不是别人正是大家熟悉的、猥琐的、贪婪、集天才的发明技巧与悲剧的金钱财运于一身的、肚满肠肥的、贪得无厌的、倒八字闪电胡的瓦里奥大人。

话说在NDS的变装动作解迷探索ACT《怪盗瓦里奥 变相七杰》中，赋闲在家无所事事的瓦里奥大人，偶然在电视节目中看到一款讲述怪盗奥尔登利用变身手杖偷到财宝的动画节目，这触发了我们伟大的瓦里奥大人对于财宝的贪婪神经，经过一番折腾后，他发明了一个叫做电视天线的道具，并用它顺利地钻入电视机中的世界将



变身魔杖抢走，自己干上了偷盗财宝的行当。虽然瓦里奥大人这如意算盘拨得叮当响，但是从一开始就忽略了一个很重要的问题，那就是当自己进入虚拟的电视节目时，得到的宝物也是虚拟的。于是在最后时刻，瓦里奥达人经过重重关卡将价值不菲的财宝悉数收入囊中时，才意识到这只是一堆虚拟的东西，自己根本无法将这些财宝带回现实的世界……最终，在一阵凄厉无比的哀嚎声中，瓦里奥大人的第N次寻宝之旅又以失败告终。

由于外包给其他公司制作，本作的素质平平，还在游戏发售后饱受批评，和GBC以及GBA时代被奉为神作的经典“《瓦里奥大陆》系列”相比更是差得太多。但平心而论，游戏的剧情和变身设计得还算新颖，而且最后以计划失败，美梦破碎的结局来收尾也体现出了系列一贯不让瓦里奥得逞的宗旨（编：这是哪门子“宗旨”？）。不知道现实世界中，看到电视中别人动不动就中个几个亿大奖的时候，各位有没有钻进电视中变成那个人的冲动？如果有的话，可不要学瓦里奥大人利用歪门邪道，而是应该脚踏实地一步一个脚印才行，要不然保不准就是和瓦里奥大人一样的下场——竹篮打水一场空。

# 穿越道具之魔法书




看到这里相信很多人已经或面色苍白或花容失色了，想必大家心里一定都在想“我嘞个去，原来游戏机、抽屉、漫画、电视都是这么危险的存在啊！”但是我要说危险的东西远不仅限于这些。比如说下面要介绍的这样东西，同样很常见，也同样很危险。

宋真宗赵恒的《劝学诗》中有曰“富家不用买良田，书中自有千钟粟。安居不用架高堂，书中自有黄金屋。出门无车毋须恨，书中有马多如簇。娶妻无媒毋须恨，书中有女颜如玉，男儿若遂平生志。六经勤向窗前读。”说的是要想富家不用买良田、看书就能使你五谷丰登粮食满仓；想要安居不用造高房子，书中就有黄金屋；出门没有车马不用遗憾，书中有多到数不清的车马；想娶老婆没有人做媒也不用懊悔，书中有脸像玉石一样漂亮的美女；男人要想实现自己的愿望，就勤奋努力的多读书吧（呼，翻译文言文真是艰难的事情啊）。可见只要钻研进去后，就会发现书中别有洞天。

事实上在许多游戏中，古老的魔法书都是开启通往异世界的大门。比如《最终幻想 战略版Advance》中的主角马修·拉迪乌斯和其弟多内德·拉迪乌斯以及同班同学利茨·马露尔，就因为翻开了同为同班同学的缪特·兰德尔从古货市场淘来的一本旧魔法书，而被迫穿越进入了书中的游戏世界圣伊瓦利斯，并在那里展开了一段充满爱与正义勇气与幻想的大冒险。作为GBA上本人最喜欢的游戏之一，虽然时隔多年，但对游戏中的剧情还是念念不忘，尤其是当游戏进行到最后，发现原来这个所谓的异世界，只不过是因为胆小软弱而一直想要逃避现实的缪特·兰德尔利用魔法书的力量创造的一个大家心目中的理想世界时，就只剩下震撼和悲伤了。想要回到现实中的世界就意味着要面对残酷的现实，而在虚幻的游戏世界就意味着只能做逃避压力的失败者。无论是谁，当面临类似选择时，也一定会和缪特·兰德尔一样左右摇摆难以决定吧。无独有偶，在NDS的续作《最终幻想 战略版 封穴的魔

法书A2》中，主角卢梭也因为在学校执勤的时候无意间翻开了一本古老魔法书而被吸入了书中。同样的情况甚至还发生在“《陆行鸟和不可思议的魔法绘本》系列”中，主角陆行鸟就因为不慎翻开了封印有魔王的魔法绘本，从而将魔王释放，并被魔王的大嘴吸入书中变成不可思议的魔法绘图。




由此可见，魔法书作为连接两个世界的载体，其威力和危险程度完全不可小视。我在想敢情宋真宗写《劝学诗》的那会真就因为没玩过GBA和NDS，所以才会写出“书中自有黄金屋，书中自有颜如玉”这种话来。要是玩过《最终幻想战略版Advance》的话，多半要改成“书中自有新世界，穿越也能成皇帝（英雄）”啥的了。不过一码归一码，在这里笔者还是友情奉劝各位，为了安全着想，以后看见写着神秘古老文字的魔法书尽量无视吧，心里默念“我什么都没看见，我什么都没看见”并快速走开……好奇害死猫，千万别乱翻哦。

## 穿越道具之梦

去年由导演克里斯多夫·诺兰执导，莱昂纳多·迪卡普里奥和奥斯卡影后玛丽昂·歌迪亚主演的《盗梦空间》大获成功，这让人意识到所谓异世界并不一定就要耗费大力气去不同的空间次元才能见到，其实最简单的异世界就是梦。

《新华字典》对于梦的解释如下：梦是一种主体经验，是人在睡眠时产生想像的影像、声音、思考或感觉，通常是非自愿的。也有解释是人的意识突显。梦是一种意象语言，这些意象从平常事物到超现实事物都有。其实说白了，所谓的梦就是一个又一个自己脑中的意识想像出来的世界。其实早在《盗梦空间》成功之前，就有一部描写梦的游戏给我们留下了深刻的印象——无论是因为其独特的世界观，还是蕴含深意的剧情，或者是最后充满悲情的结局。没错，那便是1993年任天堂在GB上推出的《塞尔达传说 梦见岛》。在一个电闪雷鸣的黑夜，独自驾舟旅行的林克被一道闪电劈中并昏迷了过去，当他再次睁开眼睛的时候，发现自己已经身处一座神秘的岛屿之上。岛上的人们快乐地生活着，但不知什么缘故，任何人都无法离开这个岛，并且从林克来到岛上开始，魔物也开始在岛上出没了。一只神秘的猫头鹰告诉林克要想离开这里必须唤醒风之鱼，要唤醒风之鱼则必须收集这个岛上各个迷宫里的8件塞壬之乐器，于是林克为了离开这个岛屿不断冒险。随着冒险的逐渐深入，林克终于在一个古代遗迹中得知了真相，原来这个岛屿并不存在于现实世界，而是存在于风之鱼的梦




境中，并且正在被噩梦吞噬着。所以要离开这里的惟一办法，就是唤醒风之鱼，但是一旦唤醒了风之鱼，梦就会醒来，这个岛屿，以及这个岛屿上一切的一切，都将变成泡沫消失不见。如此两难的情况下，经历了痛苦的挣扎之后，林克终于做出了最后的抉择：他决定唤醒风之鱼。虽然自己也舍不得岛上热情的人们，也不愿意破坏这个岛上的一切，但是这毕竟不是现实中的世界，梦就算做得再美丽，终归会有醒来的那一天。于是林克通过艰辛的战斗，终于集齐了8件塞壬的乐器，并且用玛琳最喜欢的觉醒之歌打破了圣蛋的外壳进入其中，最终战胜了阻止风之鱼醒来的噩梦。当醒来的风之鱼出现在林克面前时，它缓缓道出如下话语："这个岛屿是我的梦境，所以当我醒来的时候，这里的一切都会消失不见吧，但是梦终究是要醒的，这是自然的规律，谁也改变不了。所幸这个岛以及岛上的人们都曾经存在于你的记忆中，所以当某一天你再次想起这个岛的时候，你记忆中的那个世界才是真正的梦的世界，不是吗？所以，让我们一起醒来吧！"……游戏到此也就戛然而止了，同《时之笛》的结局一样，《梦见岛》的结局也同样留给玩家无限的遐想和猜测。许多人甚至怀疑，也许整故事根本只是昏迷中的林克所做的一个美好的梦而已……不过对于林克来说，这又有什么关系呢，因为即便是梦，也令人感动。

## 后记

**之所以会写一篇这样的东西，完全是受到近期任天堂把3DS下降10000日元的新政策的刺激。遥想当时2700元人民币入手的3DS，才过了4个月就可以以不到1200元的价格买到，不禁让我泪流满面。如果可以的话，无论是时之沙、时之笛、时光机、随便用哪一样东西，我真想穿越回到掏钱买机器那天，坚决而果断地对JS说出四字："哥不买了"。**

**但是穿越这码子事也就只能存在于二次元的虚幻世界里，眼下的生活才是最重要的。如果大家能在看完小弟这篇拙劣的文字之后，有所启发，能意识到曾经错过的和正在错过的东西已经无法挽回，并且能把握住现在，在正确的时间做出正确的选择，那我的目的也算达到了了。希望大家都能做到珍惜眼前，过好当下，千万别等到回首百年身后，才想到要珍惜眼前人。**

文 酷洛洛　美编 Juxi






| 火影忍者 疾风传 终极冲击 | | |
|---|---|---|
| -ナルト- 疾风传　ナルティメットインパクト | | |
| NBGI | ACT | 2011年10月20日 |
| 日版 | 1～2人 | 5230日元 |
| 无对应周边 | | |

PSP

《零式》的大热让FF饭狂喜乱舞之时，在另一边，喜欢《火影忍者》的PSP玩家也终于可以体验到这款末期大作。《火影忍者 疾风传 终极冲击》在试玩版推出时的已经让酷洛洛几番重温，如今我们就为广大的读者送上本作的详尽游戏攻略。

# 基本系统介绍

## 标题界面

| 项目 | 说明 |
|---|---|
| 新しく始める | 开始新游戏 |
| 続きからはじめる | 继续游戏 |

## 第一次进入游戏

若PSP存在《火影忍者 疾风传 终极冲击》体验版的记录，刚开始游戏时游戏会提示是否继承体验版角色的LV、NP以及卡片。继承后将会直接进入游戏菜单，若没有继承则需要建立一个玩家名字，之后便可以进入游戏。

## 主菜单说明

| 项目 | 说明 |
|---|---|
| アルティメットロ-ド | 终极之路模式 |
| エクストラミッション | 极限任务模式 |
| タッグミッション | 双人任务模式 |
| バドルレポ-ト | 战斗记录 |
| ギャラリ- | 鉴赏模式 |
| オプション | 设置 |

# 主要模式介绍

## 终极之路（アルティメットロ-ド）

遵循原作剧情的主流程模式，流程从原作《火影忍者 疾风传》开始，直至五影会议后结束。随着完成该模式的章节，相应角色会逐步开启。流程通过角色在地图上前进格子所标示的关卡来推进，每完成该章节的最后一个事件，玩家就可以选择下一个章节来进行。推进流程关卡分为事件（イベント）和任务两种，另外路上也存在一些当前无法进入的关卡，需要拥有相应的地图卡片才可以开通，地图界面的“达成率”代表玩家在该章节的完成度，100%的话代表玩家已经走遍该章节的所有格子。以下是终极之路模式中各格子所代表的内容。



## 地图格子作用一览

**事件（イベント）：** 地图上以书本表示。没有战斗的推进剧情。

**任务：** 地图上以苦无（クナイ）表示。需要操作主控角色进行战斗，以推进剧情发展。完成过的任务可以选择其他角色重复挑战。

**外传：** 地图上以十字飞镖表示。和任务一样需要战斗，完成当前章节后开启，不会推进剧情。

**卷轴（巻物）：** 地图上以卷起的书卷表示。获得该格子相应的地图卡片。

**宝物箱（お宝）：** 地图上以宝物箱表示。其中收藏NP、卡片碎片。

**商店（ショップ）：** 地图上以小房屋表示。购买卡片和卡片包的场所，其中第二章为购买相关BGM。

**密码锁（錠前）：** 地图上以铁锁表示。通过地图卡片“シノ”找寻当前章节地图上显示的密码，可以在这里开启密码锁，以打通道路。

**传送空间（ワ-プ）：** 地图上以三个蓝色小球表示。通过地图卡片“フカサク&シマ”在地图上的青蛙旁使用，可以进入正常路线所无法到达的空间。

**通缉任务（賞金首）：** 完成个别的任务和外传后，出现在其标记上的小蓝人。再次挑战该任务时，会出现通缉目标（赏金首），击倒后能够获得稀有卡片碎片。

## 地图界面操作说明

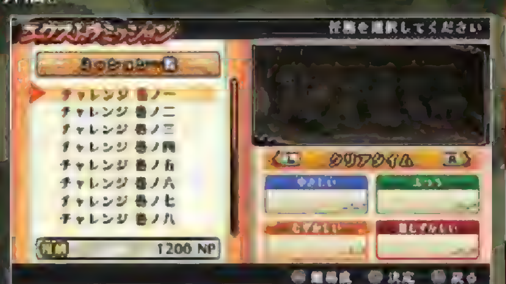
| 按键 | 选项 |
|---|---|
| 方向键/滑杆 | 移动 |
| L | 浏览地图全景 |
| △/START | 目录菜单 |
| □ | 章节选择 |
| ○ | 确定 |
| 提示格子上按R | 使用地图卡片 |

## 终极之路菜单说明

| 项目 | 说明 |
|---|---|
| ステ-タス・カ-ド | 查看角色状态与战斗卡片 |
| マップカ-ド | 查看地图卡片 |
| 难易度 | 调整游戏难易度 |
| チュ-トリアル | 帮助指南 |
| セ-ブ | 保存 |
| メインニュ-に返る | 返回主菜单 |

## 极限任务（エクストラミッション）

提供难度较高的任务让玩家进行挑战，随玩家完成终极之路模式的章节，其中的任务会逐步开启。




## 双人任务（タッグミッション）

玩家可以与电脑角色或另一位联机玩家组成2人小队挑战任务，其中大部分任务需要完成终极之路模式的章节以逐步开启。

### 双人任务菜单

| 项目 | 说明 |
|---|---|
| COMと协力プレイ | 与电脑角色协力进行 |
| 友达と协力プレイ | 与联机玩家协力进行 |
| ユ-ザ-を名更 | 更改昵称 |
| 忍识札确认 | 查看联机玩家好友的卡片 |
| コメントを变更 | 更改联机签名 |
| ステ-タス・カ-ド | 查看角色状态与战斗卡片 |

# 卡片系统（カ-ド）详解

## 地图卡片（マップカ-ド）

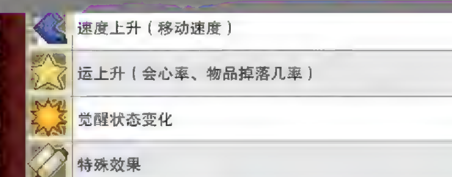
地图卡片只适用于终极之路模式中，该模式存在许多的地形障碍和隐藏路线，这些都需要地图卡片来进行开启，这些卡片也是以游戏中的角色为形象，通过他们在原作的能力来体验地图卡片的作用，在地图上游戏会做出提示，例如当站在可以使用地图卡片的格子上时，角色头上就会出现按R键的提示，这时就能够选择适用的地图卡片来开通路线。当然也存在一些“打酱油”的地图卡片，例如

### 战斗卡片图解

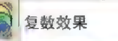



①：卡片名称
②：稀有度
③：作用标记
④：适用角色标记
⑤：熟练度
⑥：作用描述

种特殊效果，让玩家的战斗变得更有利，在选择角色时按△键，就能够查看当前角色的能力值以及安装卡片了。每个角色可以安装4枚卡片，每张卡片上除显示相关角色的图案或情境外，还显示了一系列的标记，包括卡片的稀有度、作用标记以及适用角色标记。具体各卡片效果以及获得方式可以参照攻略最后的附录。而标记可参考右表：



| 标记 | 说明 |
|---|---|
| | 速度上升（移动速度） |
| | 运上升（会心率、物品掉落几率） |
| | 觉醒状态变化 |
| | 特殊效果 |
| | 复数效果 |



火影忍者 疾风传 终极冲击

# 战斗卡片的熟练度

部分战斗卡片上存在一条经验条，这代表该战斗卡片存在熟练度，这类卡片初期只适用于部分角色（可参考“角色对照与出现条件一览”），玩家可以安装在适用角色上，通过战斗去提升熟练度，当经验条蓄满后，这张卡片就能够使用在所有角色身上了。除了通过战斗提升卡片熟练度外，玩家也可以通过消耗一定的NP（即金钱）来直接蓄满经验条。在选择卡片的时候按□就会提示是否通过NP来直接蓄满该卡的经验，不同卡片蓄满经验的所需NP也各有不同，稀有度越高、之前获得的熟练度越少，NP要求自然也越多。

| 卡片适用角色标记一览 |
| --- |
| 木叶忍者 |
| 砂隐忍者 |
| 云隐忍者 |
| 雨隐忍者 |
| 鸣人 |
| 第三班 |
| 写轮眼 |
| 宇智波一族 |
| 佐助 |
| 晓 |
| 仙人 |
| 影 |
| 特定角色 |
| 无限制 |

# 战斗卡片的组合效果（マンセル）

通过安装特定组合的战斗卡片，就会触发各种增益效果，而不少组合都可以通过卡片之间的人物关系来进行推断。例如战斗卡片“ナルト（鸣人）”与“サクラ（樱）”同时安装在一名角色身上时，就会触发组合效果“片思い（单相思）”，因此熟悉《火影忍者》原作的同学应该会较易找出有哪一些的组合。触发后的组合游戏就会记录下来，当需要使用这些组合时，在选择设置卡片槽时按□就能够调出组合列表。玩家也可以将自己的组合与混合搭配保存成套装方案，在设置卡片槽时按△再按START就能够保存，套装方案最多可以保存20个，调出组合列表后按△就能够选用之前保存过的套装了。

ステータス・カード

新しいマンセル効果が発動しました。

LV 10

マンセル確認　カードを外す　戻る　カードセット

# 卡片的获得方法

**卷轴格子：**地图上以忍者卷轴作为图案的格子，均可获得地图卡片。

**宝物箱：**地图上以宝物箱作为格子，部分为特定卡片的碎片。

**角色相关卡片：**开启角色时都会伴随该角色的同名战斗卡片（大蛇丸除外）。

**任务：**在终极之路模式中，每完成一场战斗都可以获得一定数量的卡片碎片（カードのかけら），将同名卡片的碎片组合完成后就会开启该卡片并供玩家的使用。战斗获得的卡片数量与战斗评价有关，具体对应数量为：S=10、A=8、B=6、C=4、D=2、E=0。此外战斗过程中通过击倒中BOSS也可能捡取到卡片碎片。战斗获得的卡片碎片为半随机，因为不同章节通过战斗所能得到的卡片碎片种类是固定的，而重复获得的卡片碎片系统会自动卖出，因此玩家得到的卡片一直被系统全部卖出，这就代表玩家已经得到该章节通过任务获得的所有卡片。

**商店：**在商店可以购买到极个别的整卡（非碎片），此外玩家也可以购买随机卡包，卡包分为下忍、中忍、上忍三类，每包随机收录5张卡片碎片。下忍只能获得稀有度为1的碎片；中忍则能随机获得一定数量的稀有度为2或以上的碎片；上忍则基本为稀有碎片，且必定能获得一张目前玩家所没有的碎片。因此玩家若购买上忍包时得到的卡片全被系统自动卖出，同样代表玩家已经得到该章节通过任务获得的所有卡片。

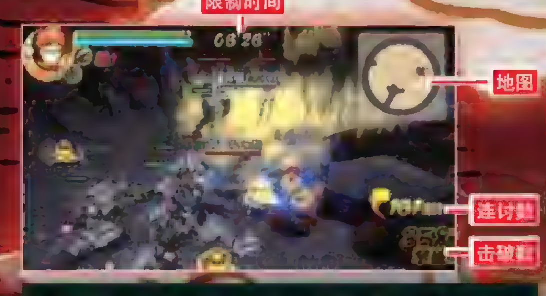
**通缉任务：**完成通缉任务后必定获得一张稀有卡片碎片。



# 战斗系统详解

## 战斗画面解说




## 战斗地图标记解说




## 战斗操作一览

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| 滑杆 | 移动 |
| ←/→ | 调整视角 |
| □ | 忍具 |
| 长按△ | 蓄积查克拉 |
| 短按△ | 释放查克拉 |
| ○ | 打击 |
| × | 跳跃 |
| L | 调整视角 |
| R | 防御 |

## 战斗相关解说

### 打击（○/○○/○○○/○○○○）

打击是最基本的攻击手段，可以简单地展开连续攻击，一般角色都可以展开四段连续打击（○○○○），之后就会将对手打上半空或者吹飞，若打上半空，玩家就可以续接空中连段。当然要让连段达到最佳的伤害效率，期间少不了连段忍术的衔接。

### 忍术（△○/○△/○○△/○○○△/○○○○△）

忍术是相对于打击而言的另一种攻击体系，伤害尤为显著。一般忍术为△释放查克拉后按○发动，期间按住○不放会演变为蓄力忍术，以提高忍术伤害、攻击距离以及判定；如果在打击中途按△，就会演变为连段忍术；若在空中使用，则演变为空中忍术。不同角色持有的连段忍术数量有所不同，具体可以查看角色各自的出招表（查看角色状态时按△）。部分忍术是可以续接其他攻击的，这也需要玩家多多尝试。另外注意所有忍术都会消耗一定查克拉，若查克拉槽耗尽，在回复之前将无法使用。



### 忍具（□）

此属于每名角色的通用飞行道具，向前方投掷多个忍具进行攻击。不同的忍具种类飞行轨迹略有不同，杂兵战时通常用于攻击一些体力较低、而行动又较为迅速的敌人，如粘土蜘蛛、乌鸦等。忍具在BOSS战中并非毫无用处，尤其在一些有弱点标记的BOSS战中，利用忍具可以远距离击中BOSS弱点标记，从而使其进入气绝状态。另外释放查克拉后也可以投掷查克拉忍具。

## 二段跳（慢按×× /空中×）

普通的二段跳在战斗中主要用于短距离越过敌群，或者躲避BOSS的地面攻击，实用性相对较少。

## 空中冲刺（快按×× /空中快按××）

从空中往前方高速冲刺，冲刺期间带多段攻击判定，虽然无法造成伤害，但可以令目标陷入较长时间的硬直。空中冲刺是BOSS战时抢先手的最佳方式，速度快、距离远，而且打击连段或连段忍术过后，一般都可以续接空中冲刺，从而打出空中连段。敌方BOSS角色也是以空中冲刺作为优先的起手攻击，若敌我双方同时使出空中冲刺，就会引发冲刺冲击。

## 忍步（R+×）

向前方进行一段小距离的高速移动，移动时伴随黑影，期间全身无敌，可以在打击中或忍术期间使用（不能在空中使用）。忍步主要作用有两种，一种回避敌人的攻击，同时瞬间到达前方以寻找反击的机会；另一种取消打击与忍术期间的固有硬直，防止敌方偷袭，并调整攻势。

## 冲刺冲击

当敌我双方同时使用空中冲刺并互相接触时，就会触发冲刺冲击（ダッシュインパクト）。触发后会进入QTE画面，期间玩家要在指定时间内输入左方的按键指令，若先于敌方完成，那么敌方就会进入气绝状态，反之亦然。



## 查克拉冲刺（△×）

△释放查克拉后按×，角色就会迅速向前方高速奔跑，有一定的无敌时间，并且可以对路上敌人造成硬直（没有伤害），需要消耗查克拉。该指令适用于脱离敌群、回避攻击以及抢攻，在BOSS战的互抢时有着奇效。但注意我方的查克拉冲刺若面对敌方的空中冲刺，我方通常情况下都会被打入硬直。

## 奥义（△△○）

短时间内连按两次△进行查克拉的二段释放，这时按○就会准备奥义，若此时奥义范围内存在敌人时就会触发奥义，期间会有特写画面，威力大且画面华丽，集合观赏性和实用性。注意不同角色的奥义发动时机有所出入，有些需要一段时间的准备动作，例如鸣人的仙模式；而奥义的判定范围也各有不同，像卡卡西的奥义范围比较短、而迪达拉的奥义甚至可以当飞行道具来用。玩家需要熟悉使用角色的奥义特性，才能有效地运用到战斗当中。发动奥义需要大量的查克拉，其需求量以角色查克拉槽的底端至中间发光的位置的距离表示。因此当前查克拉若低于槽上放光位置，则无法发动奥义。



## 觉醒状态（觉醒槽蓄与查克拉槽蓄满时长按△）

当角色状态栏左边的觉醒槽蓄满后，长按不放觉醒槽就会逐渐变成蓝色，当蓝色涨满时就会进入觉醒状态。觉醒状态后的角色攻击力、以及命中敌人时造成的硬直都会大幅增加。觉醒期间角色会出现各种不同的特性变化，甚至整个出招方式以及形态都会变得完全不同，例举如小樱则为攻击伤害转化为体力回复、迪达拉变成骑着巨型粘土龙、卡卡西可以使用写轮眼等。此外个别角色通过装备战斗卡片可以改变觉醒状态，例如鸣人可以通过卡片将觉醒形态变为变成九尾模式。觉醒存在一定时间，期间觉醒槽缓缓减少，当槽耗尽时就会恢复原来的状态。觉醒槽可以通过击倒敌人来蓄积，其中以忍术和奥义同时击倒敌人时增幅最高，因此清理杂兵时可以侧重地采用忍术或奥义。

## 替身术（受到攻击时按R）

受到攻击时按下R键就可以消耗一定查克拉发动替身术，这时我方原本被击中的地点会变为一根木头，约0.5秒后再次出现，期间可以通过滑杆来控制替身术后我方重新出现的地点。替身术是主要的防御反击技巧之一，不但可以强制中断敌方的连段攻势，出现位置得当还可以迅速反击敌方。

## 共斗奖励

若战斗中我方出现队友，我方两人靠近时就会出现共斗奖励，这时攻击力和防御力都会有所提高，而随着角色之间的默契等级，不同角色组合所触发的共斗奖励效果也有所差异，默契等级大多可通过两名角色在原作中的关系去判断。也可以在双人任务模式中直接查看（限已开启角色）。



## 击破数奖励

位于连讨下方的数字是本关玩家的击破数，击破数不会随连讨倒计槽消失而中断，每获得100击破数，就可以获得觉醒槽增加的奖励。

## 连讨奖励

若同时击倒多名敌人，就会累积连讨数，连讨数旁边有一条倒计槽，若一段时间内没有击倒敌人，槽就会逐渐减少，随着槽的消失连讨就会中断，若期间击倒任何一名敌人，连讨倒计槽就会立即回复，然后继续从槽的最高点开始倒数。随着连讨数的提高，会有相应的EXP（经验）奖励，具体对应的奖励数量如右表：

**连讨EXP奖励**

| 击倒敌人数 | EXP |
| --- | --- |
| 20 | 20 |
| 40 | 50 |
| 60 | 100 |
| 80 | 300 |
| 100 | 500 |
| 200以上 | 1000 |




# 角色对照与出现条件一览

| 文中名称 | 日文原名 | 适用角色标记 | 开启条件 |
| --- | --- | --- | --- |
| 鸣人 | うずまきナルト | | 默认 |
| 鸣人（仙人模式） | うずまきナルト(仙人モ−ド) | | 八章：新たな力 |
| 佐助（"蛇"） | うちはサスケ("蛇") | | 四章：サスケと大蛇丸 |
| 佐助（黑装束） | うちはサスケ（黑装束） | | 五章：イタチの影 |
| 佐助（"鹰"） | うちはサスケ("鹰") | | 六章：云隐れ潜入 |
| 小樱 | 春野サクラ | | 序章：腕试し |
| 卡卡西 | はたけカカシ | | 一章：デイダラ追迹 |
| 日向雏田 | 日向ヒナタ | | 八章：木ノ叶总动员 |
| 李 | ロック・リ− | | 一章：五封结界 |
| 凯 | マイト・ガイ | | 一章：カカシ班支援任务 |
| 鹿丸 | 奈良シカマル | | 三章：遭遇の予感 |
| 我爱罗 | 我爱罗(风影) | | 一章：木ノ叶と砂 |
| 波风水门 | 波风ミナト | | 八章：暴走の果て |
| 自来也 | 自来也 | | 七章：自来也豪杰物语 |
| 奇拉比 | キラ−ビ− | | 六章：云隐れ潜入 |
| 雷影 | エ−（雷影） | | 最终章：雷影爆进 |
| 团藏 | 志村ダンゾウ | | 最终章：眼で语る斗い |
| 宇智波鼬 | うちはイタチ | | 五章：须佐能乎 |
| 宇智波斑 | うちはマダラ | | 最终章：摇れる想い |
| 小南 | 小南 | | 七章：雨隐れの里 |
| 佩恩天道 | ペイン天道 | | 八章：平和への道 |
| 干柿鬼鲛 | 干柿鬼鲛 | | 最终章：蛸と鲛 |
| 蝎 | サソリ | | 一章・傀儡师 |
| 迪达拉 | デイダラ | | "晓"を追って |
| 角都 | 角都 | | 三章：ナルトの新术 |
| 飞段 | 飞段 | | 三章：シカマルの才 |





# 终极之路流程攻略

由于游戏剧情与原作漫画以及动画完全相同，因此酷洛洛在此就不骗字数码剧情了。在这部分攻略中，酷洛洛会重点针对终极之路流程中的所有战斗任务进行讲解，其中也提及个别通缉任务的目标出现条件，方便各位完成。另外避免与角色名称内“（）”符混淆，攻略部分的名词对应日文均用“[]”表示。

## 序章

## ナルトの归乡

### 腕試し

| 主控角色 | 鸣人 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 根据提示进行操作→击败所有木叶忍者→前往指定位置→击败小樱[サクラ] |

**要点** 教程关，根据画面左方的提示完成各操作后，会进入一轮小兵战，玩家需要消灭四批忍者。鸣人的○○○△非常适合清理杂兵，因此相当轻松。上方开放道路后虽然也有两批小兵，但可以直接无视。据守关底的小樱基本没有难度，也算是方便玩家熟悉操作的一环。



### カカシからの课题

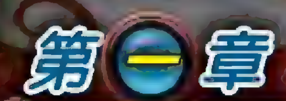
| 主控角色 | 鸣人 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 前往指定地点→击败两名卡卡西[カカシ]的分身→前往指定地点→击败卡卡西 |

**要点** 首场以小队单位出击的战斗，由于队友体力为0时同样会导致任务失败，因此要注意小樱的体力。途中的忍者杂兵数量非常多，要刷个100连讨都不是问题。关底的卡卡西比起之前两个分身要灵活不少，被抢先攻击时要迅速按R、使出分身术抵消其攻势，然后再迅速反击。当卡卡西体力剩余一半时会触发QTE，结束后完成任务。

### 外传：サクラへのお土产

| 主控角色 | 鸣人 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 击败所有木叶忍者→击败所有木叶忍者→击败所有木叶暗部→前往指定地点→击败鹿丸[カシマル] |

**要点** 一场鸣人为给小樱特产而引发的闹剧。第二波体型较大的木叶忍者为中BOSS单位，用忍术击败可以获得额外奖励。关底的鹿丸偶尔会放出一些漂浮的炸弹，这时不要靠近即可，只要不断近身猛攻，鹿丸基本没有机会可以出手伤及自来也和玩家，击败鹿丸后完成任务。




## 遥かなる再会

### “晓”始动

| 主控角色 | 我爱罗 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 消灭部分粘土蜘蛛→迎击迪达拉[デイダラ]→营救砂忍→消灭所有四象偶忍→消灭源头的四象土偶→击败迪达拉 |

**要点** 本任务以我爱罗作为主控角色，凭借范围较高的打击、以及其○○○△，无论作为清扫杂兵还是磨BOSS的体力都十分合适，但注意其攻击时间较长，因此当位置不利时应迅速忍步消除攻击硬直，路上若因击破数不足而无法获得S评价，可以先留着刷新小兵的源头“四象偶忍 口寄せ”、刷够一定击破数后再进行下一步。至于关底的迪达拉一套连段+奥义即可秒杀，反正最后因剧情需要，我爱罗还是会被掳走的……



## 川の国へ

| 主控角色 | 鸣人 |
|---|---|
| 任务流程 | 追击鼬[イタチ]→前往击败幻术卡卡西→前往击败幻术小樱→击倒鼬 |

**要点** 路上的乌鸦是刷击破数的主要来源，初期的卡卡西和小樱都是假货，到达他们的身处地后就会与其展开战斗，这时周围的乌鸦也会很巧妙地将鸣人的空中连段给打断。关底的鼬并不算很厉害，留意其空中的大火球之术范围较广即可。

## カカシ班支援任务

| 主控角色 | 凯 |
|---|---|
| 任务流程 | 前往撤退区域→前往李[リイ]所在区域→击倒鬼鲛→护送李前往撤退区域→击败鬼鲛 |

**要点** 路上的杂兵纯粹当累积击破数，前往撤退区域途中鬼鲛就会出现并追击玩家，这时无需理会，直接到右下的撤退区域触发剧情。触发剧情后玩家主控的凯需要前往左上角营救李，之后玩家就要对决鬼鲛了。凯的攻击速度和奥义都十分快速，各一套就可以直接了解鬼鲛，对方甚至连出招的机会都没有，之后李会成为我方队伍角色。撤退路上会有3个鬼鲛的水分身分别在三个位置，如果不需要赚分数的话大可直接带李到撤退区域。李撤退后玩家需要再次对决鬼鲛。鬼鲛的攻击范围普遍较大，且第二次出现的攻击意识比之前有所增强，注意凯每次出招完毕都会附带那诡异的招牌动作，若对方趁机攻击，记得用忍步提前取消硬直。

## 五封结界

| 主控角色 | 李 |
|---|---|
| 任务流程 | 寻找五封结界扎→消灭四象偶忍的发生源扎→消灭所有四象偶忍→到指定位置→击倒伪李 |

**要点** 李的打击范围并不广，清小兵大多依靠○○○○△。击败地图中间其中一个四象偶忍后更变任务目标，然后前往并消灭那些满身忍符的“四象偶忍 口寄せ”即可。消灭两个发生源后敌方出现增援，然后要全灭场上的四象偶忍。之后前往五封结界扎会遇到伪造的李，玩家主控的李虽然不擅长打杂兵，但单对单却异常强力，推荐多用○○○△或○△挑空后进行空中连段。击倒伪李后完成任务。

## 傀儡师

| 主控角色 | 小樱 |
|---|---|
| 任务流程 | 击倒蝎→破坏机关→消灭3地的百机傀儡→到达目的地→击倒蝎 |

**要点** 一出来就是BOSS战，蝎[サソリ]以中距离攻击为主，部分忍术在近身存在攻击盲点，因此以近战为主的小樱还是有不少优势的。击退第一次后路上的封印开启，这时路上会出现杂兵，并且由于场上机关导致地图消失。一直靠右走就可以看见机关，破坏后地图就会恢复，注意第3地的百机傀儡是以杂兵形式出现。前往目的地图中会也有不少杂兵，要获得S评价要依靠他们赚取击破数。守关底的蝎为自身傀儡形态[自分の傀儡]，这时进攻偏向近战为主，中途会放出杂兵干扰玩家，但小樱的忍术判定都十分大，因此不必担心，这时开启锁定模式将目标锁定在蝎身上，可以杜绝干扰。击倒后完成本任务。

## デイダラ

| 主控角色 | 鸣人 |
|---|---|
| 任务流程 | 击倒迪达拉→消灭起爆粘土→击倒迪达拉 |

**要点** 一开始卡卡西会作为我方队友出现，第一次击退迪达拉后周围会出现大量的起爆粘土杂兵，期间卡卡西会离开队伍，在消灭大部分之后和迪达拉一起再次出现，注意迪达拉的炸弹范围相当大，尽量不要让他有出手的机会，再次击倒迪达拉后本任务结束。

## 外传：艺术の冲突

| 主控角色 | 蝎 |
|---|---|
| 任务流程 | 击倒迪达拉→消灭所有起爆粘土・蜘蛛→击倒迪达拉 |

**要点** 蝎会伴随两只百机傀儡出场，本任务难点是迪达拉第二次出现时会伴随一大票的粘土炸弹，玩家可以在之前清理起爆粘土・蜘蛛蓄满觉醒槽，第二次对决迪达拉是进入觉醒状态，觉醒状态下的蝎打击威力非常惊人，这时集中朝着迪达拉追击即可。



## 外传：热血试炼

| 主控角色 | 李 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 到达指定位置→3分钟内消灭200个四象偶忍→到达指定位置→3分钟以奥义击败100个四象偶忍→击倒凯 |

**要点** 其实玩家只需等待杂兵聚集自己身边后，用李的奥义一次就能同时消灭30个以上的杂兵，因此前两个时间限制要求完全没有难度。最后部分凯推荐发动四门遁甲模式去应付，过程会更加轻松点。

# 第二章

## 遥かなる再会

## シミュレーション

| 主控角色 | 鸣人 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 击倒300名忍者→消灭所有忍者→消灭所有增援→击倒小樱 |

**要点** 杂兵基本用鸣人的○○○△就能快速了事，这里要求击倒杂兵的数量众多，因此要获得S评价完全没有问题，最后的小樱有三个，其中有两个是分身，用忍术击倒分身拿奖励也不是坏事。最后将场景最深处的小樱打到即可完成。

## 天地桥の斗い

| 主控角色 | 鸣人 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 击倒"口寄せ忍者"→击倒所有音忍→保护小樱→护送小樱到目的地→打倒大蛇丸。 |

**要点** 本话击倒人数推荐在300以上，否则可能难以获得S的总评价。那些口寄せ忍者会不断召唤普通的音忍，可以接助他们刷人头。大蛇丸攻击速度快、判定大，虽然攻击力并不高，但其攻击均附加中毒效果（状态栏会出现紫色瓶的标志），期间体力会徐徐减少，因此不宜与其打持久战，推荐开启觉醒状态迅速将其解决。另外大蛇丸会从地面召唤巨蛇撞击我方，注意地面出现标志并迅速走开即可。



## 暴走

| 主控角色 | 鸣人（九尾"四本目"） |
| --- | --- |
| 任务流程 | 击倒大蛇丸→破坏毒气发生装置→消灭所有增援→击倒大蛇丸 |

**要点** 鸣人以九尾"四本目"的觉醒形态直接开始的一关，四本目无论攻击速度、范围还是威力都非常优秀，不过不能使用奥义，且连段次数较短，另外四本目连段方式与一般鸣人有少许不同，需要习惯一下。大蛇丸的通灵术会召唤巨蛇从地面出来，威力比之前要高出不少，受到攻击就要立即使用替身术了，不然可能一击没1/3的体力。随后的目标是要破坏场景的四个毒气发生装置，未全部破坏前鸣人的体力会继续徐徐减少，可以破坏的箱子捡取体力回复道具。第二次对阵大蛇丸与上一关差不多，注意体力消耗即可，毕竟受伤较多也会影响评价。



## 追迹

| 主控角色 | 鸣人 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 破坏机关→与小樱到达指定位置 |

**要点** 目标位置的路线被阻隔，需要破坏厂商两个机关才可以开启，本任务杂兵非常多，妥善地让连讨数不中断可以赚取大量经验。注意路上不要拉下小樱，因为小樱可能会在那里顾着清理敌人而不跑路（而且还清理不掉），帮她消灭其附近的敌人后即可继续前进。

## サスケとの别离

| 主控角色 | 鸣人 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 击倒佐助[サスケ]→消灭所有音忍→消灭守卫部队→击倒佐助 |

**要点** 佐助的行动速度迅速，替身术也很频密，因此小心被反偷袭，同时注意身上的查克拉不要过少，以免受到攻击时无法使用替身术。击退佐助后会有大批音忍出现，这时小樱也作为搭档出现。守卫部队是以多名音忍中BOSS组成，不要错过赚NP的机会。佐助再次出现时体力超厚，如果此时觉醒槽尚未满，可以顺便消灭旁边的杂兵，然后开启觉醒状态来节省战斗时间，再次击倒佐助后完成本任务。

# 第三章

## 守るべきもの

### 遭遇の予感

| 主控角色 | 鹿丸 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 消灭四象偶忍的发生源→与阿斯玛[アスマ]前往目的地→击倒飞段 |

**要点** 路上出现大批四象偶忍，随后需要消灭四象偶忍的发生源。鹿丸属于持续输出型角色，虽然单发攻击很低，但忍术对自身周围都有一定攻击判定，主要利用○○△打前方、○○○△打周围的战术。首次出场的飞段并无什么注意的敌方，由于体力也少，几套连段就可以结束战斗。注意如果是进行通缉任务，被通缉的忍者要等飞段登场后才会在右上角出现，因此完成通缉任务时不要太早击倒飞段。



### ナルトの修业

| 主控角色 | 鸣人 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 击倒100个鸣人影分身→击倒200个鸣人影分身 |

**要点** 由鸣人影分身变成的杂兵群体力不低，一般需要两波○○○△才能消灭，不过由于没有时间限制，因此压力还是比较少的，但也要注意一下自身体力，这些影分身偶尔还是会对玩家放螺旋丸的。

### 撤退战

| 主控角色 | 鹿丸 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 保护阿斯玛到达脱离位置 |

**要点** 阿斯玛会从下路往地图右方撤离，玩家需要做的就是阻止飞段等敌人对其攻击。一开始可以先直接上前解决飞段以及角都，两人体力都不高，两个奥义基本可以解决，至少比1打2的肉搏来得轻松。注意飞段是会多次复活的，因此在阿斯玛完成撤离前都要在后方留意情况。到后端会有3波四象偶忍，避免夜长梦多，这时要先将前方的发生源消灭掉。阿斯玛到达脱离位置后则可完成本任务。

### 吊い合战

| 主控角色 | 卡卡西 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 消灭四象偶忍发生源→击倒飞段、角都→击倒角都 |

**要点** 消灭四象偶忍发生源后，推荐与鹿丸一同触发和飞段、角都的遭遇战，避免出现1对2的麻烦。卡卡西的奥义威力非常高，因此对决两BOSS时无需进入觉醒状态。之后玩家要挑战中距离形态的角都，注意这时卡卡西的奥义就算击中角都，其都会立即退开，因此之前留下的觉醒槽就在这里用掉吧。注意角都的火焰攻击，角都的替身术意识很强，因此连段尽量简单为主，当玩家受到攻击时若用替身术脱离，记得要加方向键转移到其他位置，不然从同一地方出现还是继续被火烧。再次击倒角都后完成本任务。

### カシマルの才

| 主控角色 | 鹿丸 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 吸引飞段到指定位置→消灭四象偶忍发生源→消灭所有四象偶忍→吸引飞段到指定位置→击倒飞段 |

**要点** 留意吸引飞段的时候不能一味逃跑，要保持飞段在鹿丸视线之内，否则他就会在场上发呆。在消灭杂兵过程中飞段会不断追击鹿丸，必要时就干掉他一次吧，虽然他会立即复活，但也有不少经验。留意飞段查克拉蓄满后会频繁释放奥义直至鹿丸被击中。这时忍步产生的无敌时间非常实用。

### ナルトの新术

| 主控角色 | 鸣人 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 击倒角都→击倒角都 |

**要点** 一出来玩家就要对决中距离形态的角都，打法和之前相同，期间会有杂兵出现，玩家要拿S评价可以和角都一边打游击一边刷杂兵数。击倒角都一次后，他会以地怨虞的形态出现，这时奥义对其完全无效，且难以对其造成伤害。当角都身上出现圆形弱点标记时，击中其就会气绝一段时间，这时是对造成伤害的好时机。推荐角都使用火球术“火遁・头刻枯”时，使用查克拉冲刺突破阻碍；或在他两手抱胸准备吹飞周围，在其出现硬直后进行攻击。当对其伤害接近一半时，角都会使出“风遁・压害”，期间玩家要不断摆脱中间的漩涡，当角都朝中间喷火的时候，火焰会从漩涡中间分散成5个朝周围散开，靠近时用忍步回避，该术结束后角都同样会进入气绝。一点一点地将其体力耗至一半，之后就会进入继续华丽到掉渣的QTE环节，之后就能结束这场激战。

## 外传：云忍れの追击

| 主控角色 | 角都 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 消灭所有云忍→消灭所有云忍→消灭所有云忍 |

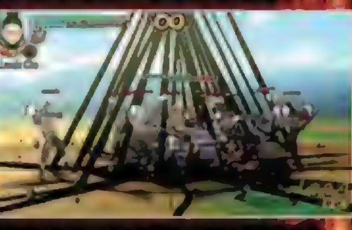
**要点** 纯粹让玩家用敌方角色清杂兵的一关。角都普通状态下虽然忍术并不丰富，但攻击判定也算不错。觉醒后可以“○○○△”→“△○”进行循环火遁攻击，不过这关也只有那些中BOSS能承受得了一套连段。全清杂兵后完成任务。



## 外传：受け继がれるもの

| 主控角色 | 鹿丸 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 消灭所有逃忍→消灭所有逃忍 |

**要点** 依然是清杂兵的一关，这里第二波的砂忍中BOSS比较有特点，会使用旋风不断旋转，可以用鹿丸的忍术在中距离把他们打停，注意他们的术结束前会将旋风推向前方，因此不要站在正前面就可以了。



## 外传：火の国侵攻

| 主控角色 | 飞段 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 消灭所有木叶忍者→到达指定位置 |

**要点** 消灭3波木叶忍者后到达地图指示地点即可过关。飞段的招式大开大合，攻击范围广，用来清小兵非常适合，注意这里不少远程的忍者会向我方投掷大型手里剑，多少会对我们的连段造成阻碍。此外飞段的忍术大多背后存在破绽，因此不推荐站在敌群正中央，而是以“拖火车”的形式让自己站在敌群的正前方，然后再进行清场。推荐忍术为○△或○○△，再挑起后△○。○○○△攻击时间过长，若有敌人从背后偷袭，就需要用忍步取消掉。

# 第四章

## “蛇”诞生

## サスケと大蛇丸

| 主控角色 | 佐助（蛇） |
| --- | --- |
| 任务流程 | 消灭所有音忍→到达指定位置→消灭所有暗部 |

**要点** 一开始要求佐助完成千人杀。佐助非常容易上手，空中连段对单体的伤害十分可观，此外○○○△范围广、时间长，十分适合在敌群中间使用。注意最后350个杂兵需要在15分钟内消灭。这时中间会出现地形障碍，不过只是让玩家绕圈子的把戏而已。暗部相比之前的杂兵攻击意识强了一点点，但依然没有任何威胁。

## 时、满ちて

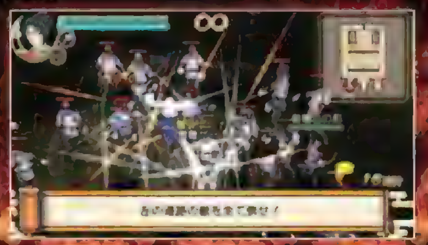
| 主控角色 | 佐助（蛇） |
| --- | --- |
| 任务流程 | 寻找大蛇丸→击倒大蛇丸→击倒大蛇丸 |

**要点** 开始的杂兵不一定要全部消灭，大蛇丸的位置在右上的小房间里，一直杀上去就会有提示。大蛇丸的体力不低，加上本身的攻击有毒性附加、以及周围杂兵的干扰，要获得S评价其实还挺麻烦的。击退一次后大蛇丸会从地图中央往左上逃跑，追上并再次击败大蛇丸后完成本任务，另外此时大蛇丸的体力只有原本来的一半，因此比之前要轻松不少。

## 动ぎだす者

| 主控角色 | 佐助（蛇） |
| --- | --- |
| 任务流程 | 全灭右边小屋的敌人→全灭左边通道的敌人→全灭左边小屋的敌人→全灭右边通道的敌人→到达指定位置→全灭实验体→到达指定位置（此顺序为主控角色靠右前进时触发，若开始时靠左前进，顺序则完全相反） |

**要点** 一轮又一轮的杂兵战，新增的杂兵“咒印实验体”特点是会将风刃包围全身然后冲向玩家，使用有一定攻击距离的忍术即可将其打断。



## 北アジトの巻

| 主控角色 | 佐助（蛇） |
| --- | --- |
| 任务流程 | 前往右边的监视塔→持续战斗1分钟→前往左边的监视塔→持续战斗1分钟→消灭所有实验体首领 |

**要点** 玩家可以先将周围的杂兵全部消灭后再前往监视塔，这样就能保证足够的杀敌数了。这里的实验体首领是新种杂兵，可以钻进地面，但除此外就没有什么特别之处了。

# 第五章 うちはの绊

## "晓"を追って

| 主控角色 | 佐助（蛇） |
| --- | --- |
| 任务流程 | 消灭所有四象偶忍→击倒阿飞（トビ）→追击阿飞→追击阿飞→击倒迪达拉 |

**要点** 与阿飞战斗期间会有起爆粘土前来干扰。阿飞虽然不会对玩家使用格斗攻击，但它放出的两种炸弹。一种会对空；一种会包围自己，爆炸范围广，威力也不低，因此不建议用空中冲刺作为连段的起始攻击。击倒一次后阿飞会朝着地图右方逃走，再击倒一次会从左上逃走。注意若在困难难度下，迪达拉体力不足时会不断释放奥义，应对不好可能会被直接秒杀，当迪达拉召唤白色的粘土龙时就要立即回避。



## イタチの影

| 主控角色 | 佐助（黑装束） |
| --- | --- |
| 任务流程 | 消灭所有四象偶忍以解除封印→到达指定位置→击倒鼬 |

**要点** 黑装束的佐助与之前的区别在于其觉醒状态为写轮眼模式。路上鼬会放出大量乌鸦，这些乌鸦可以赚取不少的击破数，不要浪费了。鼬在这里除了大火球之外并没有其他特别需要注意的地方，因为下一关才是与鼬的真正对决……

## 兄と弟

| 主控角色 | 佐助（黑装束） |
| --- | --- |
| 任务流程 | 消灭所有四象偶忍以解除封印→到达指定位置→击倒鼬→到达指定位置→消灭所有四象偶忍以解除封印→到达指定位置→击倒鼬 |

**要点** 鼬第一次出现时我方一个奥义就能将其秒杀（因为只是分身），关底的鼬攻击非常迅速，推荐玩家在之前蓄满觉醒槽，然后以觉醒状态挑战鼬，觉醒后的佐助（黑装束）可以使用写轮眼（△○），使鼬进入短暂的气绝，这样就能够掌握攻击的主导权了。当鼬体力降到一半后回进入QTE环节，完成后结束本任务。

## 须佐能乎

| 主控角色 | 佐助（黑装束） |
| --- | --- |
| 任务流程 | 击败鼬（须佐能乎） |

**要点** 首先奥义和攻击对须佐能乎无效，其次须佐能乎的所有攻击均无法防御，因此奔跑、跳跃和忍步是主要的回避方式。当鼬使出天照（范围）时，玩家要不断绕圈奔跑，期间须佐能乎身上会出现红色标记，这时投出忍具或靠近攻击，里面的鼬就会进入气绝，天照也会随之消失，用忍术为主的连段可以给予极大伤害。如此重复2～3次攻势就能结束战斗。

## 外传：爆发の艺术家

| 主控角色 | 迪达拉 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 追击阿飞 |

**要点** 迪达拉的基础能力和忍术都一般般，并不能说好用，多依赖○○○△朝周围投掷炸弹吹飞杂兵，不过当进入觉醒状态时，迪达拉就能乘坐粘土龙，然后不断使用△○，朝地面散布炸弹清场，非常爽快。至于阿飞基本上在到处跑，等刷够一定数量杂兵后再对付他即可。

## 外传：うちはのアジトへ

| 主控角色 | 宇智波鼬 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 消灭所有暗部 |

**要点** 消灭两批暗部即可完成，鼬的○○○△非常无赖，而奥义"天照"是以自身周围展开，发动速度快，伤害也高。因此全程非常轻松。其中有两个体型较为壮实的暗部中BOSS，他们的忍术会使我方进入麻痹，不过并没有多大攻击力，适当回避即可。

# 第六章 八尾の人柱力

## 云隐れ潜入

| 主控角色 | 佐助（“鹰”） |
| --- | --- |
| 任务流程 | 与水月到达指定位置→持续战斗30秒→与水月到达指定位置→持续战斗30秒→与水月到达指定位置→持续战斗30秒→到达指定位置→击倒所有云隐上忍（中BOSS）→击倒奇拉比（キラ-ビ-）→到达指定位置→击倒奇拉比 |

**要点** 带着水月解除各处的封印后，就能见到八尾的“人柱力”奇拉比，奇拉比的忍术以雷属性为主，会附加一定的麻痹效果。奇拉比第二次出现时是为八尾之衣模式，攻击力有了不少的提升，其受到攻击也不会陷入硬直，幸好其体力很低，可以趁奇拉比与水月战斗时用△○的千鸟（强化版）从背后袭击，效果也不错。

## サスケ対八尾

| 主控角色 | 佐助（“鹰”） |
| --- | --- |
| 任务流程 | 击倒八尾 |

**要点** 巨型BOSS战。根据八尾的体力可以分为三个QTE阶段。八尾全身扭动时是准备释放冲击波，被击中会慢慢推开，不过伤害很低；而当其举手砸地面瞬间会出现标记，这时击中八尾就会气绝，再用○○○△可以给予很高伤害。地面出现红色大标记时代表八尾要使用尾兽炮，尾兽炮无法防御，离开其标记范围即可。若出现无数小标记，代表八尾准备用触手进行攻击，可以用查克拉冲刺立即前往场景边缘予以回避。

## 外传：夺还部队强袭

| 主控角色 | 佐助（“鹰”） |
| --- | --- |
| 任务流程 | 与水月到达指定位置 |



**要点** 上只要到达左下角的撤退点就能完成本任务，但由于我方队友角色只要看见面前的敌人有一定数量就会展开战斗，因此只能将面前的敌人先清除掉再跑路。这里的杂兵极度集中，奥义会更省心一点。另外本任务的通缉目标出现方法有点特别：刚开始先等待对话结束，不要触发除原来站立位置以外的所有敌人，之后香磷就会在画面标记敌方的埋伏点（如图），躲开所有埋伏点前往指定位置，到达前位置上方就会出现通缉目标了。

# 第七章 自来也豪杰物语

## 雨隐れの里

| 主控角色 | 自来也 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 寻找佩恩（ペイン）→击败雨隐小队长→寻找佩恩（ペイン）→追击小南→追击小南→到达指定位置→击倒小南 |

**要点** 自来也的打击只善于对单、连段忍术攻击范围也十分狭窄，倒是忍术的螺旋丸以及奥义适合清杂兵，且攻击力非常高，因此对付伴随一堆杂兵的小南会显得比较吃力。推荐以打游击的方式一边离开人群一边蓄气，然后用蓄力螺旋丸以及奥义一次清除包括小南在内的众多敌人。

## 仙人モード

| 主控角色 | 自来也（仙人模式） |
| --- | --- |
| 任务流程 | 到达指定位置→击倒所有佩恩 |

**要点** 仙人模式的自来也对比之前要强不少，虽然没有奥义，但其打击可以多判定+无限连段，而且忍术都具备范围大，伤害高的特点，推荐空中△○和○○○△，前者可以在空中安全地清理大批杂兵、后者可以摆脱围攻。三位佩恩夹击我方的状况比较不利，而且中BOSS还会不断使用大范围的水属性忍术，因此战术依然以游击为主。随后触发QTE并结束战斗。



## 自来也豪杰物语

| 主控角色 | 自来也（仙人模式） |
| --- | --- |
| 任务流程 | 击败佩恩畜生道（ペイン畜生道） |

**要点** 畜生道开始位于右下的佩恩，未相遇时不会主动攻击玩家，若直接击倒佩恩畜生道就会立即过关，毕竟本话主要也是为了还原自来也的最后一战……（走好）。但如果要获取S评价，那就需要将另外两个佩恩都击倒，以触发敌方杂兵增援，同时如果要完成通缉任务，也需要触发杂兵才会出现，在击败另外两个佩恩以及杂兵的情况下，佩恩天道还会以敌方身分增援，因此这时大可不必迅速解决佩恩畜生道。

# 第八章

## うずまきナルト物语

### 妙木山の修业

| 主控角色 | 鸣人 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 消灭所有鸣人的影分身→消灭所有鸣人的影分身 |

**要点** 消灭两批鸣人影分身即可完成本任务，这里的影分身移动非常快，且血也十分厚，使用奥义群杀时要注意周围的影分身，避免释放途中被打断。

### 混乱の木ノ叶

| 主控角色 | 卡卡西 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 到达指定位置→消灭医院四周的四象偶忍→消灭所有的四象偶忍→击倒佩恩→击倒新佩恩 |

**要点** 期间小樱会加入我方，当医院的杂兵清除后就会离开队伍。这里的杂兵体力都很少，卡卡西单靠打击就能很好地清除，顺便蓄积觉醒槽。当遇上佩恩或者新佩恩的时候就应立即开启觉醒模式，使用△○的写轮眼将佩恩陷入气绝，然后进行连段，效果十分好。



### ペインの迷

| 主控角色 | 小樱 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 消灭所有敌人→到达救援位置→与救援目标到达指定位置→击倒佩恩畜生道→与救援目标到达指定位置→到达指定位置→击倒小南→消灭所有敌人→到达指定位置 |

**要点** 佩恩与小南的打法和之前并没有太大差别，倒不如说与自来也战斗时相比有所弱化了，因此整个过程都十分轻松。中途会出现通灵兽，不过只是剧情场景，当击倒佩恩畜生道后就会消失。小樱清依然以普通连段挑空后△○、或者○○○△为主要弓箭攻击方式；另外注意的是救援目标出现时不要太晚去，否则可能导致失败。

### 木ノ叶总动员

| 主控角色 | 雏田 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 击倒佩恩畜生道→击倒所有四象偶忍以营救目标→击倒佩恩畜生道与地狱道→击倒佩恩饿鬼道 |

**要点** 雏田的打击范围大、速度快，已经足以应付杂兵。而○○○△则主要用于对付中BOSS和各种佩恩，其持续伤害效果不错，奥义有一定发动时间，虽然偶尔会被小兵打断几次，但伤害高、范围大的特点在这个杂兵比较集中的任务还是比较实用的。期间会提示营救下面的木叶忍者，需要将先前4个位置的四象偶忍打败才会打开通往其中的道路，不过如果之前赚足杀敌数，即使该救援对象被击破也不会影响S级的总评价。

### 讨伐命令

| 主控角色 | 鹿丸 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 到达指定位置→击倒佩恩修罗道→击倒佩恩修罗道→击倒佩恩天道 |

**要点** 刚开始的修罗道由于在敌群中间，因此推荐用鹿丸的奥义，在攻击修罗道之余可以清理一部分杂兵。修罗道蹲在地面时就要留意鹿丸脚下，当出现红色标记就要使用忍步或查克拉冲刺躲避攻击。修罗道第一次出现时体力降至一半就会转移位置，再击败一次就会出现佩恩天道。天道的打法十分擅长替身术，因此要不断攻击，避免其补充查克拉，这样他就无法通过替身术摆脱进攻了。

### 新たな力

| 主控角色 | 鸣人（仙人模式） |
| --- | --- |
| 任务流程 | 击败佩恩天道→5分钟内消灭所有敌人（操作蛤蟆文太）→到达指定位置→击败佩恩畜生道→到达指定位置→击败所有四象偶忍→击败佩恩人间道 |

**要点** 仙人模式的鸣人比之前强不少，另外奥义可以锁定远距离目标，但注意有一定的施放时间，对佩恩天道时应先用螺旋丸将其吹飞，然后再使用奥义，避免距离过近遭打断。之后玩家要操作通灵之术召唤的蛤蟆文太（ガマブン太），操作方法为：△为横斩、用于攻击靠近的敌人；○为掌击、用于攻击较远的敌人；L/R为左右转向。操作文太在5分钟个之内击倒一定数量的敌人，让左上角的槽蓄满，期间会触发两次QTE。之后玩家将继续操作鸣人，周围的杂兵推荐○○○○△、然后空中冲刺后○△，一套下来周围的杂兵就没了一大片了，就算BOSS也抗不了多少套。因此这里的佩恩众完全没有威胁。

## 六対一

| 主控角色 | 鸣人（仙人模式） |
| --- | --- |
| 任务流程 | 击败佩恩六道 |

**要点** 随时间经过佩恩会陆续出现，顺序为修罗道→畜生道→饿鬼道→人间道→地狱道→天道，因此如果攻击太分散，到后面就真可能出现6对1的超不利情况，应逐一击倒。连段推荐直接空中冲刺+△〇连续循环，在一条查克拉用完之前就可以集中击倒一个佩恩，加上仙人模式的鸣人初始等级很低，因此基本上每击倒一个佩恩都会升一级，因此玩家不必顾虑查克拉，可以利用击倒时升级直接回复满。然后转而集中击倒另一个佩恩。当击败前三个佩恩后，人间道、地狱道、天道会同时攻击我方，这时就要适当打打游击，不然对单连段基本无法完成，可以不断跳跃然后在空中使出大玉螺旋丸，不但可以避免佩恩的地面干扰，还能回避并打断佩恩天道的奥义。

## 朱の怒り

| 主控角色 | 鸣人（九尾"六尾木"） |
| --- | --- |
| 任务流程 | 击败佩恩天道 |

**要点** 一场战斗就结束的一关，基本没什么难度，由于九尾"六尾木"模式的鸣人受到攻击不会造成硬直，因此玩家可以尽情地虐待对手，不过如果要获得S评价，就要尽量无伤通过。



## 暴走の果て

| 主控角色 | 波风皆人 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 10分钟后内消灭所有鸣人影分身→7分钟内击败鸣人 |

**要点** 以鸣人意识作为舞台的一关，玩家操作四代火影，也就是鸣人的父亲波风皆人[波风ミナト]。波风攻击速度很快，攻击范围也不错，但对敌人造成的硬直并不长，加上这里的影分身攻击意识非常高，而且每一个的体力与中BOSS相近，推荐先用查克拉冲刺与敌群拉开距离，然后使用奥义集中消灭。至于真身鸣人的对策，可以用〇〇△来慢慢磨掉其所有体力，既安全、效率也不低。

## 平和への道

| 主控角色 | 鸣人 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 击倒佩恩天道 |

**要点** 这里的天道体力超厚，虽然说只要消耗其一半体力就会进入QTE，但如果攻击力和忍术不够高，过程会相当艰辛。因此卡片方面要做好强化这两方面的工作。天道的起手速度比鸣人要快，AI也不低，直接上前会十分不利，此外留意佩恩的重力忍术是看不见的，当其举起手时，若玩家在佩恩正前方，要么直接贴近佩恩以进入其攻击盲点，要么防御。我方战术推荐先用查克拉冲刺从远距离突击对其造成，然后在进行连段。稳打稳扎的消耗其一半体力即可迎来胜利。



## 外传：ペイン袭击

| 主控角色 | 佩恩天道 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 消灭所有木叶忍者→击败伊鲁卡[イルカ]→击败卡卡西 |

**要点** 推荐使用〇△或普通连段来清杂兵。伊鲁卡不会使用忍术，倒是经常跑跑跳跳。对决卡卡西时修罗道会临时加入我队，这时推荐开启觉醒状态，觉醒后的佩恩周围会有三个石头不断环绕旋转，会对靠近的目标造成伤害，可以靠近用打击对付卡卡西，配合石头的伤害效果非常好。

## 外传：天使の舞

| 主控角色 | 小南 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 击败目的地的暗部→击败雏田→击倒鹿丸→消灭所有木叶暗部 |

**要点** 小南的攻击范围较广，但伤害并不高。当前往左上方时雏田就会出现，留意她的忍术"八卦狮拳"是飞行道具。当雏田的体力只有一半时鹿丸就会前来支援，这时推荐用〇〇△进行攻防一体的保守战术。当雏田的地面出现绿色光纹时，应该立即防御或离开该范围，否则就会被其奥义击中。击倒雏田后再集中攻击鹿丸，这时推荐〇〇〇△进行循环连段。之后就按照游戏提示前往指定地点消灭所有暗部即可。

## 外传：ヒナタの忍道

| 主控角色 | 雏田 |
|---|---|
| 任务流程 | 消灭救援位置的所有敌人→到达指定位置（全程7分钟内完成） |

**要点** 清杂兵的任务。主要清除中途出现在左边的敌兵即可前往终点，时间上还是比较充裕的，但如果要获得S评价，可以之后清理一下中路的增援杂兵。



## 外传：ガイ班の斗い

| 主控角色 | 凯 |
|---|---|
| 任务流程 | 与李共同到达指定位置 |

**要点** 由于队友角色的“杀敌优先”判断，因此要消灭一定数量的杂兵才能让李“动身”，注意目的地前有个中BOSS在不断召唤杂兵，应该优先将其击倒。



## 雷影暴进

| 主控角色 | 艾（雷影） |
|---|---|
| 任务流程 | 到达指定位置→消灭所有音忍→消灭所有实验体→到达指定位置 |

**要点** 本任务没有需要特别注意的地方，一直杀就可以了。雷影的攻击方式比较偏向对单体，忍术大多以突进技为主，因此清理杂兵更推荐那起动时间极短的奥义。当进入觉醒状态时，用打击就足以清除场景上的杂兵了。

## 强行突破

| 主控角色 | 鸣人 |
|---|---|
| 任务流程 | 消灭所有暗部以解除封印→与卡卡西共同到达指定位置 |

**要点** 和之前一样依然是清杂兵的一关，以清理周围杂兵让卡卡西朝终点前进为主。



# 最终章 五影会议

## “鹰”的侵攻

| 主控角色 | 佐助（“鹰”） |
|---|---|
| 任务流程 | 消灭所有侍→到达指定位置→消灭所有侍→到达指定位置→到达指定位置→击倒艾（雷影）→击倒我爱罗 |

**要点** 艾的速度非常快，且攻击意识强，如果玩家跟不上。就开启觉醒状态，用△○的写轮眼限制其行动。至于关底的我爱罗由于攻击速度并不快，佐助往往能占据先机，依靠打击接上空中连段来应对即可。

## 五影会谈

| 主控角色 | 艾（雷影） |
|---|---|
| 任务流程 | 消灭所有四象偶忍以解除封印→到达指定位置→击倒佐助、水月 |

**要点** 清理小兵之后就能到打开前往佐助和水月的通道，与两人对战期间我爱罗会前来支援。由于有两个BOSS角色，因此并不推荐开启觉醒状态，而是蓄积查克拉槽游击放奥义，艾的奥义释放速度非常快，至少把握好距离就能同时给予两人高伤害。战胜两人后完成本任务。



## 揺れる思い

| 主控角色 | 鸣人 |
|---|---|
| 任务流程 | 追击斑[マダラ]→消灭所有四象偶忍→击倒斑 |

**要点** 斑（也就是之前的阿飞，尽管原作如今已经证明此非彼宇智波斑）主要以主要以火球作为忍术攻击手段，攻防意识都很强，但由于我方是2对1，因此不必太心急，先防后攻即可。当斑扬其手、场景变为灰色时此时代表要使出奥义，这时应立即防御。将其击倒后本任务结束。

## 逃亡する影

| 主控角色 | 佐助（“鹰”） |
| --- | --- |
| 任务流程 | 消灭所有侍→到达指定位置→到达指定位置→击败照美冥（水影）→到达指定位置→击败大野木（土影）[オオノキ（土影）] |

**要点** 杂兵数量诸多，而且攻击意识也不低，多用奥义清理会比较安全。照美冥的熔岩忍术分为追踪以及持续地形伤害两种，距离战会十分棘手，因此尽量近战为主。期间她会朝地面散出白色液体时，会对在周围的我方造成持续伤害，期间身上会出现标记，此时迅速攻击并使其气绝后就能展开进攻，此外其向前方射出大面积熔岩波时也会出现标记。

关底的大野木通常情况下全身无敌，需要等待其使出龙卷风之后，出现黄色标记并击中使其气绝才能造成伤害。因此平时就跟他“绕圈圈”，躲开他的攻击找机会反击，即使将其击倒地，在他起身前不断攻击依然可以让其硬直，进而造成伤害，因此实际上比任何BOSS都要轻松。



## 蛸与鲛

| 主控角色 | 奇拉比（第二版）[キラ−ビ−（バ−ジョン2）] |
| --- | --- |
| 任务流程 | 击倒鬼鲛→击倒鬼鲛（鲛肌融合） |

**要点** 刚开始玩家就操作奇拉比的特殊觉醒状态——奇拉比（第二版）[キラ−ビ−（バ−ジョン2）]。攻击力虽高，但连段忍术的成功率较低（尤其是○○○△），推荐简单粗暴的○△，连按后威力惊人。期间会有杂兵前来干扰，由于发生源非常多，加上该状态的奇拉比不会硬直，因此达到一定击破数就可以无视，进而击倒鲛肌融合的鬼鲛。新形态的鬼鲛移动速度非常快，而且到处乱窜。依旧○△，在限制其行动同时造成伤害，另外不用担心与其拼血，因为他体力一定没你多……



## 决意

| 主控角色 | 小樱 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 到达指定位置→击倒李 |

**要点** 如果不是为了拿评价或者做通缉任务，一路上的小兵完全可以无视。李的移动速度和攻击速度都很优秀，加上周围的杂兵干扰，小樱身上的查克拉应该留着用于替身术，不然危急时无法补充可能会遭到李的高伤害连段。将其击倒后再次前往指定位置即可过关。

## 眼と語る斗い

| 主控角色 | 佐助（“鹰”） |
| --- | --- |
| 任务流程 | 击倒团藏[ダンゾウ]→击倒团藏→击倒团藏 |

**要点** 团藏其忍术“风遁・真空壁”为飞行道具，而且速度非常快，因此尽量不要正面直线靠近。在近距离方面佐助占优势，互相攻击时大多能够抢到。团藏体力不足时可能会连续使用奥义攻击，此时要留个心眼。推荐佐助的连段忍术为○○○△，不但可以防止替身术从背后偷袭，即使团藏远离攻击范围后使出真空壁，周围的千鸟流也能将其抵消。团藏第二次复活时周围会出现木叶的暗部杂兵，玩家根据自己的评价需要再选择是否清理即可，这次将团藏体力消耗至一半就会触发QTE，然后结束战斗。

## 师弟

| 主控角色 | 佐助（“鹰”） |
| --- | --- |
| 任务流程 | 击倒卡卡西、小樱 |

**要点** 相对卡卡西来说，小樱的体力要少一点，避免2对1的不利情况，建议先从小樱下手逐一解决。小樱的起手速度非常快。必要时可以先用忍步躲开其第一段攻击，再借破绽进行反击。推荐连段忍术依然是○○○△，可以防止攻击其中一人时另一人上前干扰。等对面剩下一人的时候，对佐助就完全没有威胁了。

## やるべきこと

| 主控角色 | 鸣人 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 10分钟内到达指定位置 |

**要点** 本任务的杂兵数非常多，不过如果为了过关，直接朝指定位置狂跑即可……如果是通缉任务，只要奔跑到靠近指定位置附近，地图就会出现目标的所在位置（靠近地图中央），无需一批批清理以引出目标。

## 断ち切る者（佐助END）

| 主控角色 | 佐助（“鹰”） |
| --- | --- |
| 任务流程 | 击倒鸣人 |

**要点** 最后一关，作为BOSS的鸣人体力自然是高得令人发指，而玩到现在相信各位都很了解鸣人的特性了，因此也不用酷洛洛多解释。推荐佐助远距离时蓄力准备千鸟，鸣人一靠近就将其打飞，伤害也不差；近距离则用○○○△限制他的替身术。为避免其体力不足时连续奥义，玩家可以抢先在其体力不足时改用奥义战术，毕竟佐助的奥义起动时间比鸣人要快上一大截。击败鸣人后就能观看佐助END了。

## 繋ぎ止める者（鸣人END）

| 主控角色 | 鸣人 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 击倒佐助（“鹰”） |

**要点** 与“断ち切る者”视点相反的一关，使用鸣人对付佐助要相对难一点，远距离除蓄力△○，也可以用查克拉冲刺优先让其硬直，因为互相使用打击的话鸣人实在难说有优势，因此要稳中取胜。同时也要注意佐助的奥义，用过的都知道，一旦有准备动作就要立即做好防御应对。虽然佐助体力到达一半就会触发QTE，但这半管的体力与之前鸣人一管体力相差无几。完成QTE后即可观看鸣人END。



## 通关特典

开放新卡片碎片，可以通过在困难和激难模式下完成任务获得。

## 外传：逃亡

| 主控角色 | 团藏 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 消灭所有侍→到达指定位置→消灭所有侍→到达指定位置 |

**要点** 团藏的忍术十分全面，蓄力△○可以攻击远距离的大片杂兵，基本一击一片；对于中BOSS和BOSS角色则可以使用○○△连按进行持续输出。注意这里的中BOSS侍会攻击时会不断发射剑气，虽然攻击力不高，但干扰力十足；此外这里的通缉任务目标早早就出现，但却需要临到最后的指定位置前才能进入其通道，因此也很考验玩家的刷杂兵速度。

## 外传：マダラの行动

| 主控角色 | 斑 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 持续战斗5分钟→消灭所有敌人→消灭所有根の者 |

**要点** 斑以火球忍术为主，威力并不高，但不少都有持续伤害的特性。奥义发动期间有无敌状态，虽然锁定敌人数量较少，但胜在安全。刷杂兵的任务难度并不高，但要拿S评级，受伤统计这一项就比较苛刻了。留意最后一批的敌人中的中BOSS，其忍术会令斑进入短时间的麻痹，要留意地面的结印并及时回避。

## 外传：キラービーのもとへ

| 主控角色 | 鬼鲛 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 到达指定位置→消灭所有云隐上忍（中BOSS）→到达指定位置 |

**要点** 鬼鲛属于大开大合的角色，不过打击的第三段突然就变成了对单多段攻击，让刷杂兵能力大打折扣。不过本任务主要还是以中BOSS为目标，消灭完后直接前往指定位置完成任务即可。至于S评价，留待习惯的角色去做通缉任务时顺便完成即可。

# 极限任务攻略

## “チャレンジ”任务系列

该系列的极限任务全部均为BOSS战，由于均为车轮战，玩家必须分配好自己的体力，避免在之前的战斗消耗太多，对后面的战斗造成风险。另外还要注意部分具有特殊效果的BOSS，如附加中毒的大蛇丸，不会硬直的尾兽状态鸣人以及奇拉比等。完成所有“チャレンジ”的挑战任务将可获得战斗卡片“クシナ”。

### チャレンジ 巻ノ一

| 出现条件 | 完成第一章 |
|---|---|
| 任务流程 | 击倒卡卡西→击倒樱→击倒蝎（自身傀儡） |

### チャレンジ 巻ノ二

| 出现条件 | 完成第二章 |
|---|---|
| 任务流程 | 击倒大蛇丸→击倒鸣人（九尾”四本目”） |

### チャレンジ 巻ノ三

| 出现条件 | 完成第三章 |
|---|---|
| 任务流程 | 击倒阿斯玛→击倒飞段→击倒角都 |

### チャレンジ 巻ノ四

| 出现条件 | 完成第四章 |
|---|---|
| 任务流程 | 击倒水月→击倒大蛇丸→佐助 |

### チャレンジ 巻ノ五

| 出现条件 | 完成第五章 |
|---|---|
| 任务流程 | 击倒阿飞→击倒迪达拉→击倒鼬 |

### チャレンジ 巻ノ六

| 出现条件 | 完成第六章 |
|---|---|
| 任务流程 | 击倒佐助→击倒奇拉比（八尾之衣） |

### チャレンジ 巻ノ七

| 出现条件 | 完成第七章 |
|---|---|
| 任务流程 | 击倒佩恩畜生道→击倒小南→自来也（仙人模式） |

### チャレンジ 巻ノ八

| 出现条件 | 完成第八章 |
|---|---|
| 任务流程 | 击倒佩恩天道→击倒鸣人（九尾“六本目”） |

### チャレンジ 巻ノ九

| 出现条件 | 完成第最终章 |
|---|---|
| 任务流程 | 击倒艾（雷影）→击倒照美冥（水影）→击倒大野木（土影）→击倒我爱罗（风影）→击倒团藏（火影） |

## “连讨の极み”任务系列

该系列的挑战任务是要在指定时间内完成一定的连讨数，场景内的杂兵与中BOSS均为无限刷新，同时分为几个刷新点。不断开连讨进而持续累积是该系列任务的要诀，这里并不推荐往多个刷新点游走刷怪，而是在同一刷新点不停刷连讨数，避免中断后又要重新再来，推荐基本攻击范围较广的角色。

### 连讨の极み 巻ノ一

| 出现条件 | 完成第一章 |
|---|---|
| 任务流程 | 10分钟内完成100连讨 |

### 连讨の极み 巻ノ二

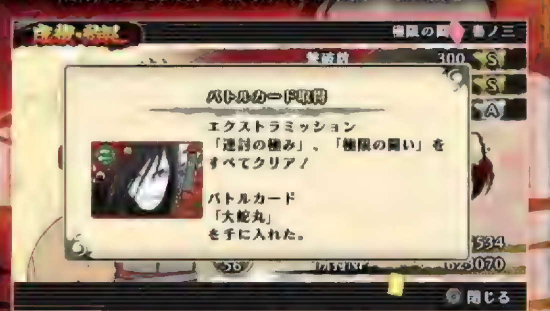
| 出现条件 | 完成第四章 |
|---|---|
| 任务流程 | 10分钟内完成200连讨 |

### 连讨の极み 巻ノ三

| 出现条件 | 完成第八章 |
|---|---|
| 任务流程 | 10分钟内完成300连讨 |

# "极限の战い"任务系列

该系列任务时要求玩家以体力不足的情况下（约30%体力），消灭场上的所有敌人。敌人均由杂兵与中BOSS组成，一般情况下应优先消灭中BOSS，可以减低被偷袭时造成高伤害的风险。"连讨の极み"任务系列一样，推荐基本攻击范围较广的角色。当同时完成"连讨の极み"和"极限の战い"的所有任务后，将奖励战斗卡片"大蛇丸"。




## 极限の战い 卷ノ一

| 出现条件 | 完成第二章 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 消灭100敌人 |

## 极限の战い 卷ノ二

| 出现条件 | 完成第六章 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 消灭200敌人 |

## 极限の战い 卷ノ三

| 出现条件 | 完成第最终章 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 消灭300敌人 |

# 追加挑战任务

当完成"チャレンジ"、"极限の战い"、"连讨の极み"的所有系列任务后，就会开启下列的追加挑战任务，除"ペインの力"外，其余的难度都不低，因此下面特意列出这些任务的攻略要点。当所有挑战任务完成后，就能获得战斗卡片"ラストカード"。

## 追加挑战任务：ペインの力

| 任务流程 | 消灭所有敌人 |
| --- | --- |

**要点** 5个佩恩会在5个杂兵群中帮助玩家消灭杂兵，杂兵分为三批，消灭所有杂兵后完成任务。

## 追加挑战任务：兄弟を讨て

| 任务流程 | 击倒两个影分身鼬→击倒佐助（黑装束）→鼬（须佐能乎） |
| --- | --- |

**要点** 一开始1对2的局面是难点，尽可能地把两个鼬分开，然后逐一击破。最后的鼬为须佐能乎形态，打法可参考流程攻略中第五章的"须佐能乎"。

## 妙木山

| 任务流程 | 10分钟内击倒影分身自来也、影分身鸣人→击倒自来也（仙人模式）→击倒鸣人（仙人模式） |
| --- | --- |

**要点** 影分身自来也为BOSS角色（两个），而影分身鸣人则为杂兵，由于鸣人影分身体力不低，一套忍术可能还秒不了，角色选择方面最好在有着较强的牵制能力，如鼬的○○○○△等。仙人模式的自来也依然是最麻烦的BOSS，主要是其第三段打击无法防御，因此尽可能先回避后反击，不然在互抢的情况下我方完全没有胜算。至于仙人模式的鸣人倒是比较简单，只要留意他的奥义时机，并迅速上前打断即可。另外选角等级无需太高（当然99级除外），因为这样击败BOSS时就可以顺便升级，变相回复所有的体力以及查克拉。

## 最终ミッション

| 条件条件 | 完成除此外所有极限模式的任务 |
| --- | --- |
| 任务流程 | 消灭所有四象偶忍→击倒佩恩六道→击倒佐助（"鹰"）、鸣人（仙人模式） |

**要点** 理论上是难度最高的一关，但合理的选角可以让战斗变得较为轻松，这里酷洛洛依然推荐选用鼬，利用之前的四象偶忍蓄积觉醒槽，当佩恩六道出现时可以将他们聚集在一起，然后立即进入觉醒状态，以须佐能乎的△○、3～4次攻击即可同时解决6个BOSS，非常霸道。随后的佐助和鸣人则推荐用奥义来打游击，当击倒其中一个之后，就可以用○○○○△慢慢玩弄另外一个了。





火影忍者 疾风传 终极冲击

# 附录 全卡片效果与入手章节

表中入手章节一项，“碎片”表示在该章节中通过完成任务、或商店购买卡片包获得卡片的碎片，从而组合成完成的卡片。

## 战斗卡片
（バドルカ-ド）

| 编号 | 名称 | 效果 | 入手章节 |
|---|---|---|---|
| 1 | ナルト | 查克拉上升（中） | 序章：宝物箱 |
| 2 | サクラ | 攻击力上升（中） | 序章：腕试し |
| 3 | カカシ | 忍术上升（中） | 一章：デイダラ追迹 |
| 4 | シカマル | 防御力上升（中） | 三章・遭遇の予感 |
| 5 | チョウジ | 体力上升（中） | 二章：碎片 |
| 6 | いの | 运上升（中） | 二章：碎片 |
| 7 | ネジ | 忍耐力上升（中） | 一章：碎片 |
| 8 | リ- | 速度上升（中） | 一章：五封结界 |
| 9 | テンテン | 忍具威力上升（中） | 一章：碎片 |
| 10 | ガイ | 觉醒槽蓄积速度上升（中） | 一章：カカシ班支援任务 |
| 11 | 里を一望するナルト | 体力、查克拉上升（小） | 序章：碎片 |
| 12 | 纲手 | 体力、攻击力上升（中） | 序章：碎片 |
| 13 | 自来也 | 查克拉、忍术上升（中） | 七章：自来也豪杰物语 |
| 14 | 自来也仙人モ-ド | 自来也专用。觉醒时变为“自来也（仙人模式）”模式 | 七章：仙人モ-ド |
| 15 | サイ | 查克拉槽回复速度上升（小） | 二章：碎片 |
| 16 | 超兽伪画・狮子 | 攻击力上升（小） | 二章：碎片 |
| 17 | 超兽伪画・鸟 | 忍术上升（小） | 二章：碎片 |
| 18 | 友情 | 共斗奖励时，防御力上升（大） | 二章：碎片 |
| 19 | ヤマト | 防御力、忍耐力上升（中） | 二章：碎片 |
| 20 | ヒナタ | 会心率上升（小） | 八章：木ノ叶总动员 |
| 21 | シノ | 忍具造成的伤害减少（小） | 三章：碎片 |
| 22 | キバ | 攻击力、速度上升（中） | 三章：碎片 |
| 23 | 赤丸 | 运上升（小） | 三章：碎片 |
| 24 | 我爱罗 | 查克拉、忍耐力上升（中） | 一章：木ノ叶と砂 |
| 25 | テマリ | 忍术、速度上升（中） | 一章：碎片 |
| 26 | カンクロウ | 体力、防御力上升（中） | 一章：碎片 |
| 27 | カンクロウの傀儡 | 查克拉上升（小） | 一章：碎片 |
| 28 | バキ | 攻击力上升（小） | 一章：碎片 |
| 29 | 由良 | 忍术上升（小） | 一章：碎片 |
| 30 | エビゾウ | 忍耐力上升（小） | 二章：碎片 |
| 31 | チヨ | 防御力上升（小） | 二章：碎片 |
| 32 | 傀儡・父 | 体力上升（小），忍具威力上升（小） | 二章：碎片 |
| 33 | 傀儡・母 | 查克拉上升（小），忍具威力上升（小） | 二章：碎片 |
| 34 | 白秘技・十机近松の集 | 速度、运上升（小） | 二章：碎片 |
| 35 | 决意するリ- | 体力、攻击力上升（小） | 二章：碎片 |
| 36 | 真剑なガイ | 体力、防御力上升（小） | 二章：碎片 |
| 37 | 观察するネジ | 查克拉、防御力上升（小） | 三章：碎片 |
| 38 | イタチ | 忍术、速度上升（小） | 五章：须佐能乎 |
| 39 | 幻术の鸟 | 查克拉上升（中） | 三章：碎片 |
| 40 | 鬼鲛 | 查克拉、攻击力上升（中） | 最终章：鲔と鲛 |
| 41 | デイダラ | 燃烧效果免疫 | 五章：”晓”を追つて |
| 42 | 起爆粘土・蜘蛛型 | 忍术上升（小） | 三章：碎片 |
| 43 | 起爆粘土・鸟型 | 忍术上升（小） | 三章：碎片 |
| 44 | 起爆粘土・C3 | 忍术上升（小） | 三章：碎片 |
| 45 | サソリ | 忍具变为“毒クナイ” | 一章：傀儡师 |
| 46 | 傀儡・ヒルコ | 攻击力上升（小） | 二章：碎片 |
| 47 | 傀儡・三代目风影 | 忍具威力上升（中） | 三章：碎片 |
| 48 | 自分傀儡 | 毒效果免疫 | 二章：碎片 |
| 49 | 赤秘技・百机の操演 | 攻击力上升（小） | 三章：碎片 |
| 50 | 角都 | 忍术、忍耐力上升（中） | 三章：ナルトの新技 |
| 51 | 角都の能力 | 查克拉、忍术、忍耐力上升（中） | 四章：碎片 |
| 52 | 地怨虞の角都 | 攻击力、防御力上升（中） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 53 | 角都・火遁面 | 忍术上升（小） | 四章：碎片 |
| 54 | 角都・风遁面 | 忍耐力上升（小） | 四章：碎片 |
| 55 | 角都・雷遁面 | 攻击力上升（小） | 四章：碎片 |
| 56 | 角都・水遁面 | 防御力上升（小） | 四章：碎片 |
| 57 | 飞段 | 攻击力、防御力上升（中） | 三章：シカマルのオ |
| 58 | 飞段仪式モ-ド | 受到打击攻击时，20%的几率不会硬直 | 四章：碎片 |
| 59 | ゼツ | 捡取道具时，5%的几率回复少量体力 | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 60 | 冷ややかなゼツ | 体力上升（中） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 61 | 心配するトビ | 运上升（中） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 62 | トビ | 替身术时50%的几率不消耗查克拉 | 六章：碎片 |
| 63 | マダラ | 受到忍术攻击时，20%的几率自动使用替身术 | 最终章：摇れる想い |
| 64 | 小南 | 受到打击攻击时，20%的几率自动使用替身术 | 七章：雨隐れの里 |
| 65 | 畜生道(男) | 忍术上升（小） | 八章：碎片 |
| 66 | 饿鬼道 | 查克拉上升（中） | 八章：碎片 |
| 67 | 人间道 | 防御力上升（小） | 八章：碎片 |
| 68 | 修罗道 | 攻击力上升（小） | 八章：碎片 |
| 69 | 地狱道 | 体力上升（中） | 八章：碎片 |
| 70 | 天道 | 攻击力、忍术上升（中） | 八章：平和への道 |
| 71 | 畜生道(女) | 忍耐力上升（小） | 最终章：碎片 |
| 72 | ペイン六道 | 攻击力、防御力、忍术、忍耐力上升（中） | 八章：商店30000NP购买 |
| 73 | 外道魔像 | 体力、查克拉上升（小） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 74 | イルカ | 体力、查克拉上升（小） | 序章：碎片 |
| 75 | ミナト | 查克拉冲刺时，消耗的查克拉减半 | 八章：暴走の果て |
| 76 | クシナ | 查克拉蓄满时，攻击力上升（大） | 完成挑战任务下所有“チャレンジ”任务 |
| 77 | パックン | 速度上升（小） | 一章：碎片 |
| 78 | シズネ | 体力、查克拉上升（小） | 序章：碎片 |
| 79 | トントン | 运上升（小） | 序章：碎片 |
| 80 | 红 | 查克拉上升（小），击倒敌人时获得经验+5% | 四章：碎片 |
| 81 | アスマ | 体力上升（小），击倒敌人时获得经验+5% | 四章：碎片 |
| 82 | イズモ | 体力、攻击力上升（小） | 四章：碎片 |
| 83 | コテツ | 查克拉、忍术上升（小） | 四章：碎片 |
| 84 | アンコ | 捡取道具时，若道具为“くし团子”，回复量上升 | 五章：碎片 |
| 85 | エビス | 体力、运上升（小） | 一章：碎片 |

| 编号 | 名称 | 效果 | 入手章节 |
|---|---|---|---|
| 86 | 木ノ叶丸 | 查克拉、忍术上升（小） | 一章：碎片 |
| 87 | ウドンとモエギ | 忍耐力上升（中） | 一章：碎片 |
| 88 | ライドウ | 攻击力上升（中） | 五章：碎片 |
| 89 | アオバ | 防御力上升（中） | 五章：碎片 |
| 90 | イビキ | 忍术上升（中） | 八章：碎片 |
| 91 | いのいち | 忍耐力上升（中） | 最终章：碎片 |
| 92 | シカク | 运上升（中） | 最终章：碎片 |
| 93 | チョウザ | 攻击力、防御力上升（小） | 最终章：碎片 |
| 94 | ダンゾウ | 忍术终结时奖励变为2倍 | 最终章：眼で语る斗い |
| 95 | ホムラ | 防御力上升（小） | 四章：碎片 |
| 96 | コハル | 忍耐力上升（小） | 四章：碎片 |
| 97 | マダム・しじみ | 运上升（中） | 序章：碎片 |
| 98 | 大蛇丸 | 查克拉、攻击力上升（中） | 完成挑战任务下所有“连讨の极み”、“极限の斗い”任务 |
| 99 | カブト | 体力、攻击力上升（中） | 三章：碎片 |
| 100 | 决意するサクラ | 打击的第一击，25%的几率出现会心一击 | 三章：碎片 |
| 101 | 九尾“一本目” | 攻击力、忍术、防御力、忍耐力上升（中） | 二章：商店20000NP购买 |
| 102 | 九尾“三本目” | 查克拉、体力上升（小） | 三章：碎片 |
| 103 | 九尾“四本目” | 鸣人专用。觉醒时变为“九尾‘四本目’”模式 | 二章：暴走 |
| 104 | サスケ | 忍术、速度上升（中） | 四章：サスケと大蛇丸 |
| 105 | サスケ咒印状态2 | 忍耐力、速度上升（中） | 七章：碎片 |
| 106 | 新生第七班 | 共斗奖励时，查克拉槽回复速度加快（小） | 三章：碎片 |
| 107 | “仲间”の绘 | 共斗奖励时，防御力、忍耐力上升（中） | 三章：商店30000NP购买 |
| 108 | シン | 攻击力、忍术上升（中） | 三章：碎片 |
| 109 | 一尾 | 体力、查克拉上升（中），攻击力上升（大） | 一章：碎片 |
| 110 | 二尾 | 体力、查克拉上升（中），忍术上升（大） | 四章：商店30000NP购买 |
| 111 | 三尾 | 体力、查克拉上升（中），防御力上升（大） | 六章：碎片 |
| 112 | ユギト | 查克拉手里剑消耗查克拉减半 | 四章：商店30000NP购买 |
| 113 | 地陆 | 查克拉、忍耐力上升（小） | 四章：碎片 |
| 114 | おっさんおんぶ | 速度上升（极大） | 三章：商店30000NP购买 |
| 115 | 特制兵粮丸 | 击倒敌人时，5%的几率出现查克拉玉 | 五章：商店50000NP购买 |
| 116 | 影分身修业 | 击倒敌人时获得经验上升10% | 五章：商店50000NP购买 |
| 117 | 风遁・螺旋手里剑 | 鸣人专用。奥义变为“风遁・螺旋手里剑” | 三章：ナルトの新技 |
| 118 | テウチ | 体力上升（中） | 序章：商店3000NP |
| 119 | アヤメ | 查克拉上升（中） | 序章：商店3000NP |
| 120 | ザンゲイ | 运上升（中） | 四章：碎片 |
| 121 | 报酬 | 捡取道具时，若道具为“くし团子”，效果变为获得“巾着（获得NP）” | 四章：碎片 |
| 122 | 手里剑术 | 忍具为苦无（クナイ）时，同时投掷数量上升 | 六章：碎片 |
| 123 | 起爆札付きクナイ | 忍具变为“起爆札付きクナイ” | 六章：碎片 |
| 124 | 影真似手里剑 | 鹿丸专用。忍术“落式起爆札”变为“影真似手里剑” | 三章：シカマルのオ |
| 125 | 心转身の术 | 在地图上显示壶以及木箱的位置 | 五章：碎片 |
| 126 | 守るべきもの | 体力20%以下时，自动回复体力 | 四章：碎片 |
| 127 | サスケの实力 | 受到打击攻击时自动使用替身术 | 四章-：宝物箱 |
| 128 | 火遁・豪龙火の术 | 佐助（“蛇”）专用。咒印状态2时，忍术“火遁・豪火球の术”变为“火遁・豪龙火の术” | 五章：须佐能乎 |
| 129 | 千鸟刀 | 满体力时，忍术上升（极大） | 五章：碎片 |
| 130 | 强力滋养丸 | 捡取道具回复体力时，回复量上升（小） | 五章：碎片 |
| 131 | 实验 | 体力50%以下时，觉醒槽逐渐轻微上升 | 六章：商店50000NP购买 |
| 132 | 转生の卷物 | 需查克拉槽蓄满。若体力为0会自动回满、同时查克拉变为0 | 七章：碎片 |
| 133 | 若かりし三代目 | 查克拉上升（中） | 六章：碎片 |
| 134 | 幼少の大蛇丸 | 忍耐力上升（中） | 六章：碎片 |
| 135 | 木ノ叶隐れの大蛇丸 | 防御力上升（中） | 六章：碎片 |
| 136 | “晓”の大蛇丸 | 忍术上升（中） | 六章：碎片 |
| 137 | 白蛇の大蛇丸 | 攻击力上升（中） | 六章：碎片 |
| 138 | 幼少のアンコ | 运上升（大） | 六章：碎片 |
| 139 | アンコと大蛇丸 | 需LV10以下。捡取道具回复体力时，回复量上升（中） | 六章：碎片 |
| 140 | 水月 | 攻击力、忍耐力上升（中） | 五章：碎片 |
| 141 | 香磷 | 查克拉、运上升（中） | 五章：碎片 |
| 142 | 重吾 | 体力、防御力上升（中） | 五章：碎片 |
| 143 | 咒印实验体 | 体力、攻击力上升（小） | 五章：碎片 |
| 144 | 键束 | 完成任务时，若获得卡片碎片的数量在5个以上，获得未得到的碎片几率上升 | 五章：碎片 |
| 145 | 神乐心眼する香磷 | 忍耐力上升（中） | 五章：碎片 |
| 146 | 暴れる重吾 | 攻击力上升（中） | 五章：碎片 |
| 147 | 咒印を使うサスケ | 防御力上升（中） | 五章：碎片 |
| 148 | 奋战する水月 | 攻击力上升（中） | 五章：碎片 |
| 149 | 记忆の中の君麻吕 | 15级以下时，已安装的卡片，熟练度上升速度加快 | 五章：碎片 |
| 150 | 老紫 | 使用蓄力忍术击倒敌人时，会出现查克拉玉 | 六章：碎片 |
| 151 | 猫バア | 体力上升（中） | 六章：碎片 |
| 152 | デンカ | 忍术上升（中） | 六章：碎片 |
| 153 | ヒナ | 忍耐力上升（小） | 六章：碎片 |
| 154 | タマキ | 查克拉上升（中） | 六章：碎片 |
| 155 | 急ぐサスケ | 攻击被防御时，20%的几率出现防御崩坏 | 七章：碎片 |
| 156 | 大规模な探索 | 击倒敌人时，道具出现的几率上升 | 七章：碎片 |
| 157 | 里情报 | 冲刺冲击时我方变得有利 | 七章：碎片 |
| 158 | 歪んだカブト | 未受攻击时，随着行动觉醒槽逐渐轻微上升。 | 七章：碎片 |
| 159 | C2ドラゴン | 忍术、速度上升（小） | 六章：碎片 |
| 160 | C4カルラ | 攻击力、防御力上升（小） | 六章：碎片 |
| 161 | 力说するデイダラ | 忍耐力、运气上升（小） | 七章：碎片 |
| 162 | 究极艺术・C0 | 觉醒槽蓄满时，第一段打击附加“燃烧”效果 | 七章：碎片 |
| 163 | 绝妙の机转 | 忍耐力、运气上升（小） | 七章：碎片 |
| 164 | 变装した自来也 | 提高能力值的道具效果延长 | 八章：碎片 |
| 165 | 半藏 | 攻击力、忍术上升（小） | 八章：碎片 |
| 166 | サンショウウオ | 防御力、忍耐力上升（小） | 八章：碎片 |
| 167 | 若かりし自来也 | 忍耐力、运上升（小） | 八章：碎片 |
| 168 | 若かりし纲手 | 攻击力、防御力上升（小） | 八章：碎片 |
| 169 | 若かりし大蛇丸 | 忍术、速度上升（小） | 八章：碎片 |
| 170 | 赤ん坊のナルト | 战斗开始时若LV为9的倍数，觉醒时间变为2倍 | 八章：碎片 |
| 171 | かつての九尾 | 战斗开始时若LV为9的倍数，出击时觉醒槽蓄满 | 八章：碎片 |
| 172 | 子供の顷の弥彦 | 体力、攻击力上升（小） | 八章：碎片 |

| 编号 | 名称 | 效果 | 入手章节 |
| --- | --- | --- | --- |
| 173 | 子供の顷の小南 | 速度、运上升（小） | 八章：碎片 |
| 174 | 子供の顷の长门 | 查克拉、忍术上升（小） | 八章：碎片 |
| 175 | さとす自来也 | 防御力、忍耐力上升（小） | 八章：碎片 |
| 176 | 雨隠れの思い出 | 拾取道具回复体力时，对同伴同样有效 | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 177 | 轮回眼 | 体力50%以下时，觉醒槽逐渐轻微上升 | 八章：商店50000NP购买 |
| 178 | 六道仙人 | 战斗开始时若LV为6的倍数，忍术消耗的查克拉减半 | 八章：商店40000NP购买 |
| 179 | うちはと千手 | 共斗奖励时，攻击力上升（大） | 最终章：商店50000NP购买 |
| 180 | ガマブン太 | 仙人专用。文太攻击力上升（极大） | 八章：新たな力 |
| 181 | ガマ龙 | 运上升（小） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 182 | ガマ吉 | 体力、查克拉上升（小） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 183 | ガマケン | 防御力上升（小） | 八章：碎片 |
| 184 | ガマヒロ | 忍耐力上升（小） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 185 | フカサク | 体力、攻击力上升（小） | 最终章：碎片 |
| 186 | シマ | 查克拉、忍术上升（小） | 最终章：碎片 |
| 187 | こうすけ | 速度上升（小） | 最终章：碎片 |
| 188 | 大蛤蟆仙人 | 攻击力、忍术上升（小） | 八章：碎片 |
| 189 | リュウスイ | 运上升（中） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 190 | 口寄せ动物・カメレオン | 忍耐力上升（小） | 八章：碎片 |
| 191 | 口寄せ动物・蟹 | 防御力上升（小） | 八章：碎片 |
| 192 | 口寄せ动物・犬 | 攻击力上升（小） | 八章：碎片 |
| 193 | 口寄せ动物・鸟 | 忍术上升（小） | 八章：碎片 |
| 194 | 黒装束のサスケ | 查克拉、速度上升（中） | 五章：イタチの影 |
| 195 | 麒麟 | 佐助专用。奥义变为"麒麟" | 五章：兄と弟 |
| 196 | イタチの须佐能乎 | 觉醒时攻击力、忍术上升（大） | 七章：碎片 |
| 197 | 這い出る大蛇丸 | 体力、防御力上升（小） | 七章：碎片 |
| 198 | フカク | 查克拉、忍耐力上升（小） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 199 | ミコト | 体力、防御力上升（小） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 200 | 初代火影 | 体力、忍术上升（小） | 七章：商店20000NP购买 |
| 201 | 二代目火影 | 查克拉、攻击力上升（小） | 七章：商店20000NP购买 |
| 202 | 三代目火影 | 体力、查克拉上升（小） | 七章：商店20000NP购买 |
| 203 | 过去のマダラ | 替身术时消耗查克拉减半 | 七章：碎片 |
| 204 | うちは一族 | 觉醒槽蓄积速度加快（小） | 七章：碎片 |
| 205 | 千手一族 | 蓄力忍术的蓄力时间轻微缩短 | 七章：碎片 |
| 206 | 正体 | "气绝"效果无效 | ゲームクリア |
| 207 | 自来也の暗号 | 对贝恩（ペイン）的伤害提高20% | 最终章：碎片 |
| 208 | シホ | 运升（中） | 最终章：碎片 |
| 209 | ナルトの泪 | 共斗奖励时，觉醒槽逐渐上升 | 最终章：碎片 |
| 210 | 励ますイルカ | 体力、运上升（小） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 211 | ほほえむ红 | LV上升时，觉醒槽蓄满 | 最终章：碎片 |
| 212 | ウインクするシカマル | 任务完成时，若取得卡片碎片数不足5个，奖励多一张碎片 | 最终章：碎片 |
| 213 | "晓"のサスケ | 忍术上升（小） | 七章：碎片 |
| 214 | "晓"の水月 | 攻击力上升（小） | 七章：碎片 |
| 215 | "晓"の香磷 | 忍耐力上升（小） | 七章：碎片 |
| 216 | "晓"の重吾 | 防御力上升（小） | 七章：碎片 |
| 217 | キラービー | 速度上升（大），忍具威力上升（中） | 六章：云隠れ潜入 |
| 218 | 八尾の衣 | 攻击被防御时，20%的几率出现防御崩坏 | 七章：碎片 |
| 219 | 八尾 | 体力、查克拉上升（中）、忍耐力上升（大） | 七章：碎片 |
| 220 | ビーの气合 | 奇拉比专用。觉醒时变为"第二版（キラービーバージョン2）モード"模式 | 最终章：蛸と鲛 |
| 221 | 万华镜写轮眼 | 佐助（"鹰"）专用。奥义变为"天照" | 六章：サスケ对八尾 |
| 222 | "鹰"のサスケ | 查克拉、速度上升（大） | 六章：云隠れ潜入 |
| 223 | エー | 攻击力、速度上升（中） | 最终章：雷影爆进 |
| 224 | ジェイ | 速度上升（小） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 225 | ジェイの后辈 | 运上升（小） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 226 | サムイ | 防御力、忍耐力上升（小） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 227 | オモイ | 查克拉、忍术、忍耐力上升（小） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 228 | カルイ | 体力、攻击力上升（小） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 229 | 息巻くコテツ | 查克拉蓄满时，获得经验增加10% | 最终章：碎片 |
| 230 | カツユ | 查克拉上升（大） | 最终章：碎片 |
| 231 | 忍术吸收 | 防御忍术攻击时，查克拉回复 | 最终章：碎片 |
| 232 | オビト | 查克拉、忍耐力上升（小） | 最终章：碎片 |
| 233 | リン | 体力、防御力上升（小） | 最终章：碎片 |
| 234 | サクモ | 攻击力、防御力上升（小） | 最终章：碎片 |
| 235 | ツメ | 体力上升（中） | 宝物箱 |
| 236 | 黒丸 | 运气、速度上升（小） | 序章～三章：宝物箱 |
| 237 | シビ | 查克拉上升（中） | 最终章：碎片 |
| 238 | 应急手当 | 捡取道具"千两箱"时，体力少量回复 | 最终章：碎片 |
| 239 | 不意打ち | 体力回复满时，第一段打击攻击为会心一击 | 最终章：碎片 |
| 240 | ペインの能力 | 体力回复满时，奥义威力倍增 | 最终章：碎片 |
| 241 | 归还 | 任务开始时角色出现能力值增益效果 | 最终章：碎片 |
| 242 | 心配するヒナタ | 运上升（极大） | 最终章：碎片 |
| 243 | 雷兽走りの术 | 卡卡西专用。蓄力忍术"雷切"变为"雷兽走りの术" | 八章：混乱の木ノ叶 |
| 244 | 九尾"六本目" | 鸣人专用。觉醒时变为"九尾'六本目'"模式 | 八章：朱の怒り |
| 245 | 九尾"八本目" | 觉醒中，体力50%以下时，查克拉自动回复 | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 246 | チャクラ急回复 | 查克拉槽回复速度上升（大） | 最终章：碎片 |
| 247 | ナルト仙人モード | 查克拉、忍耐力上升（小） | 八章：新たな力 |
| 248 | コウ | 查克拉、忍耐力上升（小） | 最终章：碎片 |
| 249 | 奋斗するイルカ | 防御力上升（中） | 最终章：碎片 |
| 250 | 木ノ叶の暗部 | 忍耐力上升（中） | 最终章：碎片 |
| 251 | 若かりしダンゾウ | 查克拉、速度上升（小） | 最终章：碎片 |
| 252 | 成长した长门 | 忍术上升（中） | 最终章：碎片 |
| 253 | 成长した弥彦 | 攻击力上升（中） | 最终章：碎片 |
| 254 | 成长した小南 | 速度、运上升（小） | 最终章：碎片 |
| 255 | 外道・轮回转生の术 | 查克拉玉回复量上升 | 最终章：碎片 |

| 编号 | 名称 | 效果 | 入手章节 |
|---|---|---|---|
| 256 | タズナ | 体力、运上升（小） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 257 | イナリ | 体力、速度上升（小） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 258 | 五影会谈の我爱罗 | 我爱罗专用。忍术“砂时雨”变为“连弹·砂时雨” | 最终章：五影会谈 |
| 259 | 五影会谈のテマリ | 忍术上升（中） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 260 | 五影会谈のカンクロウ | 忍耐力上升（中） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 261 | オオノキ | 攻击力、忍术上升（大）。100连讨时会陷入“气绝”效果 | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 262 | 赤ツチ | 防御力上升（中） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 263 | 黒ツチ | 攻击力上升（中） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 264 | メイ | 蓄力忍术命中敌人时附加“毒”效果 | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 265 | 长十郎 | 速度、运上升（中） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 266 | 青 | 查克拉、体力上升（中） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 267 | シー | 防御力、忍耐力上升（小） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 268 | ダルイ | 攻击力、忍术上升（小） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 269 | 火影のダンゾウ | 团藏专用。刃具变为带贯通效果的“两刃クナイ” | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 270 | フー | 体力、忍术上升（小） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 271 | トルネ | 查克拉、攻击力上升（小） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 272 | 写轮眼のダンゾウ | 受到忍术攻击时，使用替身术不消耗查克拉 | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 273 | 侍 | 攻击力上升（中） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 274 | ミフネ | 攻击忍者时，10%的几率出现会心一击 | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 275 | オキスケ | 忍耐力上升（中） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 276 | ウラカク | 防御力上升（中） | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 277 | 本気の鬼鲛 | 鬼鲛专用。忍术“水遁·水分身の术”变为“鲛肌冲爆”，“水遁·爆水冲破”变为“鲛肌凶乱” | 最终章：キラ-ビ-の元へ |
| 278 | サスケの才能 | 连段忍术“千鸟流し”变为“炎遁·加具土命” | 最终章：“鹰”の进行 |
| 279 | 开眼 | 佐助专用。觉醒时变为“须佐能乎”模式 | 最终章：眼で语る斗い |
| 280 | メモを取るキラ-ビ- | 奇拉比专用。刃具变为“雷遁えんぴつ” | 通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片 |
| 281 | プレゼントカ-ド | 共斗奖励时，获得经验变为1.5倍 | 完成所有双人任务 |
| 282 | ラストカ-ド | 奥义发动时查克拉消耗量减半 | 完成所有挑战任务 |

# 地图卡片
## （マップカ-ド）

| 编号 | 名称 | 效果 | 入手章节 |
|---|---|---|---|
| 1 | サクラ | 去除岩石以开通路线 | 序章：サクラ |
| 2 | ヤマト | 在障碍物（岩）前使用可以生成桥以连接路线 | 二章：ヤマト |
| 3 | 我爱罗 | 消除障碍物（砂）以开通路线 | 最终章：我爱罗 |
| 4 | 水月 | 消除障碍物（污れ）以开通路线 | 五章：水月 |
| 5 | 重吾 | 消除障碍物（铁块）以开通路线 | 四章：重吾 |
| 6 | いの | 有鸟在附近的地图上可以发现宝箱的位置 | 一章：いの |
| 7 | フカサク＆シマ | 在有青蛙存在的场所使用，可以进入之前无法进入的路线 | 七章：フカサク＆シマ |
| 8 | サイ | 在特定场所使用可以开启隐藏的路线 | 三章：サイ |
| 9 | ナルト | 完成最终章的必须道具之一 | 最终章：繋ぎ止める者 |
| 10 | サスケ | 完成最终章的必须道具之二 | 最终章：断ち切る者 |
| 11 | 香磷 | 显示封印场所的解封条件 | 最终章：香磷 |
| 12 | シカマル | 在终极之路模式中，任务开始前就能查看任务的等级 | 序章：シカマル |
| 13 | 大蛇丸 | 完成任务时地图会有宝物箱刷新 | 六章：大蛇丸 |
| 14 | テンテン | 在商店购物时随机打折 | 八章：テンテン |
| 15 | シノ | 在特定的地图格子可以查看当前章节的“锭前”格子的所需密码 | 三章：シノ |
| 16 | イルカ | 可以选择简单（やさしい）难度进行游戏 | 序章：イルカ |
| 17 | カカシ | 可以选择困难（难しい）难度进行游戏 | 三章：カカシ |
| 18 | 自来也 | 可以选择困难（激むずかしい）难度进行游戏 | 七章：自来也 |

玩后感

由CC2操刀的《火影忍者》改编游戏，素质绝对让人放心，高同屏人数、流畅而不失华丽的战斗画面，丰富的卡片系统，总的来说，喜欢《火影忍者》的朋友，本作绝对不会令你失望。硬要挑刺的话，酷洛洛就挑卡片组合的效果不够多吧，虽然在下不是铁杆，但作为《火影忍者》的读者，还是想多看见角色之间的关系所形式的卡片组合的。




文 白菜 美编 咕噜

经过短短半个月的延期之后，本作终于拿下了它神秘的面纱。在试玩版公开时，有不少习惯了RPG式《FF》的FANS也能投入到本作中体验一把，证明这次转型的尝试还是非常成功的。那么正式版究竟会带给玩家怎样的高素质呢？对不对得起《FF》的名号呢？让我们一起来领略《零式》的世界吧。

# 系统详解



按键操作可以在游戏中按下START键，打开主菜单后在操作说明一项下查看，同时可以在システム一项的キ–コンフィグ下变更。

| 键位 | 效果 |
|---|---|
| L | 副指令菜单/蓄力取消 |
| R | 调整为追尾视角 |
| 方向键 | 手动调整视角 |
| ○ | 使用设定技能1 |
| △ | 通常攻击 |
| □ | 使用设定技能2 |
| × | 防御魔法 |
| SELECT | 使用装备道具 |

| 键位 | 效果 |
|---|---|
| 滑杆 | 移动 |
| 滑杆+× | 回避 |
| L+R | 取出武器/收纳武器 |
| R长按 | 锁定目标，配合方向键改变锁定目标 |
| R长按+○/△/□ | 吸收梵托玛 |
| ○+△ | 三位一体/召唤军神（召唤后当前角色战斗不能） |
| □+× | 召唤陆行鸟 |
| START | 主菜单 |



**1.HP和MP：** 受到攻击时HP减少，为0后角色死亡。使用魔法时消耗MP，通过抽取敌方的梵托玛可让MP得到微量回复，注意平时的移动过程中是不会自动回复MP的。

**2.协力同伴的状态：** 显示协力同伴的HP和MP。操控角色或同伴被打倒后，可用L键调出副指令菜单，选择“リザ–ブからの投入”替换上备用角色。当AI角色或其他玩家乱入时，此处会显示为“GUEST”或该玩家的角色名。

**3.装备消耗道具：** 按下SELECT键可以快捷使用的消耗道具。

**4.指令：** 显示出4个键位对应的功能。默认△键为通常攻击，×键为防御行动，□和○两个键可自由设定技能。注意在学会双重魔法的技能前，□和○两个键只能设定一个魔法上去。

**5.技能槽：** 使用技能时将会消耗技能槽。详情见后文。

**6.特殊装备：** 本次任务中玩家选定的特殊装备，按下○+△使用。详情见后文。

**7.锁定中的敌方情报：** 按R键锁定敌人后显示，表示该敌人的等级、兵种、血槽以及一击必杀点和重创点（一击必杀点和重创点详情见后文）。

**8.简易雷达：** 显示敌我双方位置关系的简易雷达。详情见后文。



# 主菜单说明

在游戏中按下START键可以打开主菜单。主菜单一共有五大栏项目，每个项目下面都有子选项。以下是这些选项的具体作用。

## 情报

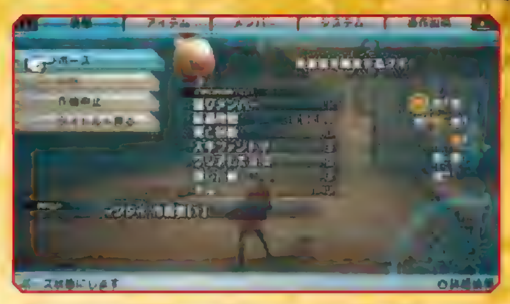
| 名称 | 作用 |
|---|---|
| ポーズ | 暂停游戏 |
| 依赖 | 确认当前接受的委托内容 |
| 实战演习 | 确认当前接受的实战演习内容 |
| 世界地图 | 确认地图的状况 |
| 魔导院へ戻る | 回到魔导院 |
| タイトルへ戻る | 回到游戏标题画面 |

## アイテム

| 名称 | 作用 |
|---|---|
| アイテム | 使用、整理或装备道具 |
| 武器 | 确认或整理武器 |
| アクセサリ | 确认或整理饰品 |
| ファントマ | 确认或整理梵托玛 |
| チョコボ | 确认或整理陆行鸟 |

### 消耗道具装备

在主菜单的道具（アイテム）一栏下的“アイテム装备”菜单中，选中的道具



会被装备到SELECT键上。战斗时按下SELECT键就能够快速使用了。这样就节省了为了加血而调菜单的时间。

## メンバー

确认当前战斗成员与预备成员的各项能力和装备。按△键可以切换显示已学会的技能。

## システム

| 名称 | 作用 |
|---|---|
| 通信 | 设定联机时的设置 |
| キーコンフィグ | 设定战斗时的按键的作用 |
| コンフィグ | 设定游戏的音量、字幕等 |
| チョコボ | 确认或整理陆行鸟 |

## 操作说明

查看按键操作，已在前文列出。

# 魔法系统

魔法可以在战场上消耗MP使用，大致上可以分为攻击魔法、防御魔法和特殊魔法。




## 攻击魔法

攻击魔法主要分为炎、冷气、雷3种属性，每个角色都有自己比较擅长的属性，而敌人对三种属性的耐性也各有区别，可以根据战场情况来区别使用，威力与使用角色该属性的魔力挂钩。另外同属性魔法也有不同的效果，可以根据名称结尾的字母进行区分。

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| BOM | 以自身为中心的范围攻击 |
| RF | 朝目标飞行的射击系 |
| SHG | 向前方扇形发散开去的范围攻击 |
| MIS | 自动追踪，命中后产生范围爆炸 |
| ROK | 需要玩家自己瞄准，发射抛物线轨道的弹丸，落地爆炸 |

当某一种攻击魔法使用超过一定次数时，会习得该魔法的进化版本。例如“サンダ-SHG”使用超过一定次数后就会自动习得“サンダ-SHG2”，形态发生了变化，威力也有一定提升。

## 防御魔法

防御魔法是对玩家自身进行回复类的魔法集合。以下是防御魔法的种类与获得方式。

| 名称 | 获得方式 | 效果 |
| --- | --- | --- |
| ケアル | 初期获得 | HP回复 |
| プロテス | 主线任务“イスカ潜入指令”开始后获得 | 增加防御力 |
| エスナ | 0组教室莫古力的授课中学习“防御魔法学初级二” | 解除异常状态 |
| ウォール | 初期获得 | 防御远程攻击的障壁 |
| レイズ | 完成“イスカ潜入指令（困难）” | 复活 |
| アボイド | 游戏时间超过10小时后 与喷水广场的莫古力对话 | 自动回避 |
| インビジ | 二周目第三章任务“雾中の袭击”中完成S.O.任务“敌に气付かれるな” | 敌人无法发现我方 |
| ホーリー | 完成第七章实战演习“龙の巢を歼灭せよ”的“不可能”难度 | 攻击魔法 |

## 特殊魔法

特殊魔法目前确认到的见右表。

| 名称 | 获得方式 | 效果 |
| --- | --- | --- |
| バイオ | 主线任务“キザイア阳动作战”特别报酬（二周目） | 毒属性 |
| クエイク | 达成“敌中突破作战”中枢部 サンプル保管所的S.O.任务 | 土属性 |
| アルテマ | 累积取得SPP500000 | – |
| デス | 第七章实战演习“アミター制压战”中完成S.O.任务“バクライリュウを倒せ” | 施加异常状态一击必杀 |
| メテオ | 完成第五章实战演习“フェイス大佐の蜂起”的“不可能”难度 | 陨石魔法 |
| トルネド | 完成第三章任务“雾中の袭击”的“困难”难度（（二周目）） | 风属性 |
| アラウド | 完成第七章实战演习“アミター制压战” | – |

## 魔法炼成

当游戏进展到第二章后期时将会开放魔法炼成系统，在アルトクリスタリウム和存档点都可以进行魔法的强化。强化魔法时需要消耗梵托玛，炎属性主要消耗红色，冷气属性主要消耗蓝色，雷属性主要消耗黄色，防御魔法主要消耗绿色。而根据强化项目的不同，消耗的量与种类也有所区别。总之想要强化某一种属性魔法，就要多用该种属性的魔法去击倒敌人。绿色则是部分强力敌人身上抽取。




## 确认目的地

主菜单的情报一栏下，地图上标示着“必”的地方就是发展主线剧情必须要前往的下一个目的地。



## 操作角色变更

在存档点可以进行操作角色的变更。

变更操作角色后，可以触发魔导院中一些特定的剧情。当前操作角色无法触发该剧情时，角色会说出变更角色的提示，不要忘记确认。

## 时间消费与标识

在自由行动中，一天可以消耗的时间最多为12小时。剩余的时间会显示在游戏画面的右下角。与头上带有相应标识的角色对话，就能进行不同的行动，消耗的时间也有所区别。

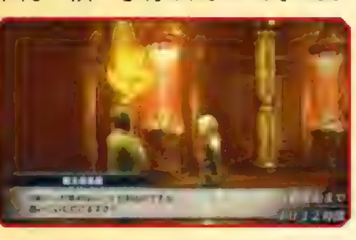


| 标识 | 作用 | 消耗时间 |
|---|---|---|
| ! | 发生剧情事件 | 2小时 |
| 济 | 之前周目已发生事件 | 不消耗 |
| 必 | 发展主线剧情必须进行的对话 | 不消耗 |
| ? | 对游戏进行提示或Q&A | 不消耗 |
| 系 | 担任一定职责的角色，例如商店 | 不消耗 |
| 录 | 存档点 | 不消耗 |
| 书 | 查看朱之目录 | 不消耗 |
| 店 | 商店 | 不消耗 |
| 赖 | 接受委托任务 | 不消耗 |
| 务 | 进行特殊任务 | 12小时 |

当自由行动时间耗尽，就会进展到“作战当日”，强制进行主线剧情任务。或者直接前往军令部与带“系”标识的NPCタチナミ对话选择“はい”也可以直接进展到“作战当日”。

## 委托任务

与头上带有“赖”字标识的NPC对话就能接到委托任务。委托任务一次只能接取一个，完成任务要求的条件后再次与委托人对话就能得到奖励。注意在作战当日所有的委托人都会消失，可能造成无法完成任务。



## 斗技场

当剧情进展到第二章后期时，斗技场将得到开放。与斗技场入口左边的NPC对话，就能进行模拟战斗。模拟战斗中只能用当前操作的一名角色出战，而敌人会不断登场。打倒这些敌人可以获得少量的经验值与梵托玛。想结束战斗的情况下，打开菜单选择作战中止或是从斗技场门口出去都可以。另外在模拟战斗中，即使进入战斗不能也不会GAME OVER，之前获得的经验也能保留下来。战斗中可以使用道具。

### 秘密特训

与斗技场右边的NPC对话可以进行秘密特训。选择特训后，当PSP进入睡眠模式时，操纵角色就会在随机教官的教导下不断增加经验值。随着睡眠模式时间增加，加入指导秘密特训的教官角色也会越来越多，最长时间为24个小时。

## 陆行鸟

在大地图移动或者压制战中，当玩家身上持有陆行鸟时，同时按下□+×键就能召唤陆行鸟骑乘。骑乘状态下不仅移动速度加快，且不会踩地雷遇敌。但是陆行鸟的骑乘时间是有限的，在没法得到补充的情况下，还是注意斟酌使用。压制战中玩家骑乘陆行鸟时还可以进行攻击，但一般的陆行鸟受到反击一次后就会消失。

| 名称 | 骑乘时间 | 效果 |
|---|---|---|
| チョコボ | ★ | 标准的陆行鸟 |
| 军用チョコボ | ★★ | 比チョコボ攻击力高 |
| アタックチョコボ | ★★★ | 比军用チョコボ攻击力高 |
| アサルトチョコボ | ★★★★ | 比アタックチョコボ攻击力高 |
| カミカゼチョコボ | ★★★★★ | 比アサルトチョコボ攻击力高 |
| ナイトチョコボ | ★★★★★ | 同时拥有高攻击力与高防御力的陆行鸟 |
| ターボチョコボ | ★★ | 比チョコボ速度快 |
| 音速チョコボ | ★★★ | 比ターボチョコボ速度快 |
| 超音速チョコボ | ★★★★ | 比音速チョコボ速度快 |
| マスターチョコボ | ★★★★★ | 所有能力都很优秀的陆行鸟 |

### 陆行鸟养殖

当剧情进展到第二章后期时，在陆行鸟牧场处可以养殖陆行鸟。与鸟棚前的NPC对话，进入养殖界面。首先选择雄性与雌性的陆行鸟各一只，然后选择野菜进行喂养，就能得到陆行鸟的蛋。游戏中经过3小时后，就会生出小陆行鸟，再经过3小时，就能获得成长完毕的陆行鸟了。不同种类的陆行鸟相互交配，再配合不同的野菜，就有可能养殖出野外抓捕不到的品种。注意进行配种的两只陆行鸟会退役，再也无法选择骑乘。

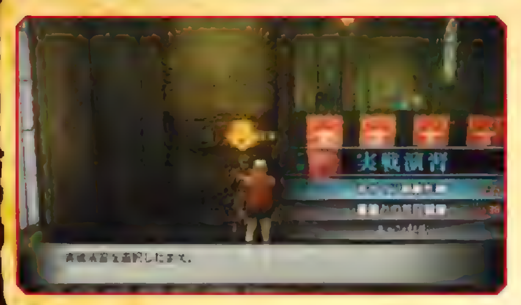
### 野菜

根据喂食野菜的区别，养殖的结果也会发生改变。以下是所有野菜的不同效果：

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| ギサールの野菜 | 提高生出完全不同种类陆行鸟的几率 |
| カラッカの野菜 | 大幅提高生出完全不同种类陆行鸟的几率 |
| タンタルの野菜 | 后代容易继承雄性陆行鸟特征 |
| パサーナの野菜 | 后代容易继承雌性陆行鸟特征 |
| クリーエの野菜 | 提升后代数量 |
| ミメットの野菜 | 提高生出优秀陆行鸟的几率 |
| レイゲンの野菜 | 大幅提高生出优秀陆行鸟的几率 |
| シルキスの野菜 | 最大程度提高生出优秀陆行鸟的几率 |
| ギザールの野菜 | 大幅提升后代数量 |

## 实战演习

当剧情进展到第三章时，在正门处与头上带有“务”字的NPC对话，就可以参加实战演习。实战演习一共需要消耗12小时的自由时间，目的地在大地图上标示着“演”字的区域。实战演习的难度极高，而且是实战，全灭同样会GAME OVER，而且除了压制战以外无法中途中止作战，因此只推荐对自己技术有信心,且等级比较高的玩家尝试（基本属于二周目要素）。每一章节完毕后，实战演习的内容都会更新，之前没有完成的实战演习之后也无法再接到了。




## 巡航飞空艇

当剧情进展到第三章时，飞空艇的使用权会解放，可以飞往朱雀势力范围内的地区。但是会收取一定的费用。



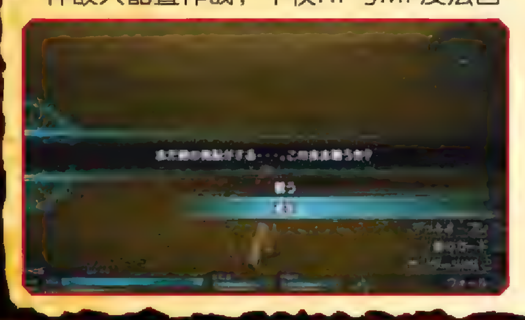

# 战场行动系统

## 大地图

前往作战目的地时要通过大地图。大地图上一般为踩地雷式战斗，遇敌时分为奇袭成功、不意打和正常三种情况：奇袭成功时遇敌光芒为火红色，我方会增加有益状态，而敌方会被削弱；不意打时遇敌光芒为蓝色，我方会进入不利状态（最惨的是被一击必杀），而敌方会增强。遇敌方式是随机出现的。

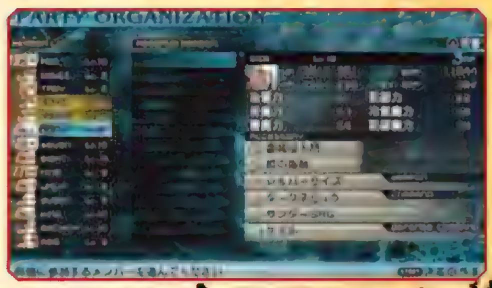
战斗后HP与MP会得到全回复，就不要吝啬魔法消耗了。当战斗结束后，有可能会感受到敌人的气息，此时玩家可以选择撤退或是连战。选择撤退时，玩家会回到大地图上。而选择连战时，将再次与同一种敌人配置作战，不仅HP与MP没法回复，敌人的等级还会上升，在选择第5次连战时，敌人的等级会在第4次的基础上提升约LV10。如果不是对自己的技术非常有自信，选择连战时一定要谨慎。

注意在自由行动时间前往大地图需要消耗6小时，剩余时间不足6小时时无法前往大地图。另外在大地图上按下START键打开主菜单，选择“魔导院へ戻る”就能瞬间回到魔导院。



## 任务出击准备

任务出击前，首先要选择投入此任务的角色。当操纵角色战斗不能时，按住L键按↑选择“リザ–ブからの投入”就能将投入任务的角色补充到作战的三人小队中，因此自然是参战人员越多越好。注意角色列表中闪着黄光的角色代表战意MAX，该角色在这次任务中会得到能力加成等待遇。接下来要从所有参战角色中选择投入



战斗的角色。选择完毕之后，设定好是否允许乱入，就可以开始作战了。

**压制战**

当接到压制战任务时，可以上场的战斗的只有一个角色。压制战是直接在大地图上进行的，莫古力会告知压制进行的顺序，顺着右上角雷达的提示前进就行了，迷茫的时候同时按下○+△键，莫古力会提示下一步行动。L+←→为视点切换，L+↓是打开全体地图（时间不会流逝），全体地图上能够确认阵地和据点的情报。靠近敌人部队后就能进行攻击，但是也必定会遭到反击，从背后攻击敌人的话，遭到的反击伤害会减半。攻击中可以使用通常攻击和魔法，但是无法使用防御魔法和技能。不断击倒敌人的部队，就能打破军力间的均衡，让朱雀军能够进攻到敌人的阵地和据点处。靠近敌人据点后，据点会进入防御模式，此时不会从据点处出现敌人，是夺取的大好时机。但是只有朱雀军的攻击能对阵地或据点造成伤害，因此玩家的任务就是清除敌人，引领军队来到这里。压制战中有时候会接到特殊任务，成功之后除了会得到特别的报酬外，还可以获得相关阵地或据点的指挥权。之后在该阵地或据点旁按下○键就能指挥该阵地或据点的士兵行动了。

与阵地不同的是，据点在受到攻击时会张起能量护罩，此时除了据点的血量会慢慢回复外，玩家也无法突入这个据点，因此必须让军队快速给予据点伤害，破坏能量护罩。破坏成功后，玩家靠近据点按○键就会进入突入压制战。突入压制战与一般的战斗完全一样，但一定要注意完成特殊任务，才能获得指挥权。

当夺取敌人的阵地或据点后，该阵地或据点就能出现朱雀军的士兵。而在朱雀军的阵地或据点旁可以回复MP。压制战时



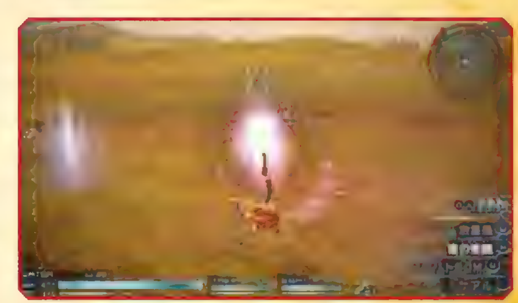
也可以搭乘陆行鸟并进行攻击，但是一般的陆行鸟受到反击后就会消失。

## 地图与雷达

主菜单中情报一栏右侧会表示当前的地图，按下□键能够在详细地图和全体地图之间切换。按下△键则能够查看地图上各种标识的说明。游戏画面右上角有简易雷达，蓝色箭头代表自身所在位置和朝向，黄色的箭头代表完成任务需要前进的方向，黄色点代表任务目标，而橙色方框代表攻击对象。

## 通常攻击

战场上按下△键就能进行通常攻击。按住△键不放，角色会自动不断进行连击。配合滑杆的上下左右方向，通常攻击会做出各种招式的变化，但是部分招式需要角色先习得相应技能。



**武器的取出与收纳**

L+R键一起按可以取出武器或收纳武器。武器在收纳状态下受到敌人的攻击会被造成大伤害，因此敌人在场景中时一定要取出武器。

**HP自动回复**

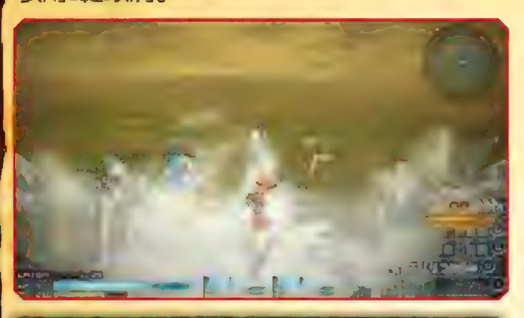
角色的HP在停止移动时会自动进行回复。在收起武器的情况下回复速度会加快，而周围没有敌人时则可以更加快速地进行回复。因此最佳回复HP的方法就是在周围没有敌人时，收起武器站着不动。

## 技能与技能槽

每个角色都有自己的技能槽（AG），表示在技能按键的上方。角色发动技能、切换角色或进行防御时会消耗AG，AG需要通过攻击敌人来进行回复。对敌人造成的伤害越高，回复量越大。

## 魔法咏唱

按住设定了魔法的按键不放，角色就会开始咏唱魔法，咏唱完毕后放开按键就能发动魔法了。咏唱会分为三个阶段，第二阶段称为“ラ”系，第三阶段称为“ガ”系。咏唱的时间越长，消耗MP越高，但是到达高阶段的魔法威力和效果就越大。咏唱某种属性相应阶段的魔法对该属性的魔力有最低要求，如果魔力不够是无法咏唱的。最后记住魔法的咏唱蓄力可以用L键取消。



## 防御行动

拉住滑杆+×键角色会进行回避，可以避开敌人的攻击，无敌时间很长。而不推滑杆单按×键则会进入防御姿势。按住防御的期间，AG会徐徐消耗，而防御动作下敌人的攻击伤害会大幅降低。另外在×键上设置了防御魔法的情况下，按住×键则会消耗MP咏唱防御魔法。

## 特殊装备

**军神召唤**

当获得召唤军神的权限后，在出击准备画面中，特殊装备选择军神，在战斗中长按△+○键，就能以牺牲当前角色为代价召唤出军神。军神也有等级设定，召唤出来以后进行战斗可以得到经验值并使其成长。本作中军神一共分为6大系，在每个系下面有不同的军神，虽然外表看起来都一样，但招式却有所区别。



**三位一体**

在出击准备画面中，特殊装备选择三位一体，在战斗中长按△+○键，就能以消耗一定AG为代价使出三位一体技。这个特技必须3人都存活才能发动。

**究极魔法 朱雀**

第三章第一个主线任务结束后，完成魔法局局员的委托可以解放这个特殊装备。在出击准备画面中，特殊装备选择究极魔法朱雀，在战斗中长按△+○键，就能咏唱这个魔法。按住△+○键不放的期间，朱雀的等级会不断上升，放开之后则会放出。这个魔法必须3人都存活才能发动。

## 锁定目标切换

长按住R键可以锁定目标，此时角色将围绕着被锁定的目标为中心运动，视角也固定在被锁定的目标身上。在锁定目标的情况下，按↓方向键，将会锁定离自己最近的攻击对象；按←→方向键可以切换锁定攻击对象；而按↑方向键则可以锁定最近的非攻击对象（敌人的尸骸、机关等）。



**一击必杀点与重创点**

按住R键锁定敌人的时候，在敌人进入攻击前的瞬间会露出破绽，此时锁定光标会变成红色，这就称为一击必杀点。顾名思义，在光标变为红色的瞬间攻击到敌人，就能将其一击必杀。而面对强力的敌人时，不会出现一击必杀点，而只会出现重创点，光标会在他露出破绽的瞬间变为黄色，此时进行攻击就能够造成大伤害。因此在战斗时要尽量熟悉对手的行动模式。注意如果在敌人露出重创点之前攻击

了敌人，那么本该出现的重创点也会消失一次。

**场景机关**

当场景中有可以操作的机关时，机关的上方会出现箭头指示。此时靠近该机关，画面右下○键的作用就会改变，按下○键就能启动机关了。

**存档点**

战场上会有灵石状的存档点，在这里可以变更操作的角色和队伍组成，改变角色装备和技能，给角色分配成长点数，当然还有存档和读档。需要注意的是，存档点是不会回复HP、MP与AG的。



**角色成长**：当角色升级时会获得成长点数，消耗一定点数就能习得技能。大部分技能都有着进化技能，只要学会相应的前置技能就能将其解锁。

**回复魔法阵**

当场景中出现回复魔法阵时，踩上去就会全回复HP、MP与AG。

## 吸收梵托玛

击倒敌人之后，可以吸收名为“梵托玛”（ファントマ）的素材。按住R键锁定倒下的敌人，敌人的尸骸会浮起，按下○/△/□键，就能成功吸收了。战斗中吸收梵托玛可以回复当前角色的MP值。另外在吸收梵托玛时如果周围有敌人，那么还可以给敌人造成高伤害。在战斗中吸收梵托



玛的方式是按住R键后按↑方向让光标锁定到尸骸上去，然后吸收。梵托玛也有属性的区别，用炎属性的攻击打倒敌人，那么吸收出的梵托玛就是红色的，冷气属性为蓝色，雷属性为黄色。

## 能量壁

在战斗中前进到一定区域时会遇到阻碍前进的能量壁。解除能量壁需要满足一定的条件，大部分情况下是击倒当前场景的所有敌人，击倒敌人队长，又或是吸收指定的梵托玛。

## 副指令菜单

**角色补充**

当玩家当前操作的角色死亡时，按下L键+↑就能从候补人员中选出一个来踏上战场。

**角色切换**

按住L键+←→可以在出战角色的范围内切换当前使用角色。但是切换角色时会消耗技能槽。

**S.O.任务**

前往魔法局，与魔法局副局长对话，选择“はい”就能在战场上接到S.O.任务，按住L键再按↓方向可以查看任务的内容。根据内容可以自行判断是否接受，拒绝S.O.任务的情况下不会有任何惩罚。但要注意S.O.任务中的内容有时候会混有当前情况下无法完成的任务，如果接受了



任务却又没有在规定时间内完成，那么当前操作的角色就会陷入战斗不能的状态（惩罚魔法阵可以用连续3次回避的技能避开，一共会出现三次）。接受S.O.任务当场能够获得有益状态，在任务结束后可以获得奖励。另外完成带有红色标识的

S.O.任务，则会获得特别的奖励。

## 敌队长战斗

当敌人以小队方式出现时，必定有队长在指挥，而队长的头上会有标记。在这场战斗中，将队长打倒就能结束战斗，其余的敌人会逃走或投降。敌人在逃走时全程进入一击必杀状态，而逃走一段时间没能成功后也会投降。从投降的敌人身上能够获得道具，有时会有重要道具需要这样获得。

## 作战中止

当玩家判断无法完成任务时，可以在主菜单下选择作战中止的选项，回到出击前的位置。作战中获得的梵托玛与道具虽然无法保存，但经验值与AP则会保存下来。一旦不小心被全灭的话，就必须从上次存档的地方重新奋战了。因此适时的撤退也是非常重要的。

## 异常状态

在游戏中接受S.O.任务或是使用特定的防御魔法或特殊魔法时，有机会给玩家或敌人加上异常状态。异常状态的说明如右表：

| 异常状态 | 效果 |
|---|---|
| スタン | 行动不能，受到伤害为2倍 |
| 毒 | HP徐徐减少 |
| 冻结 | 一定时间冻结 |
| 发火 | 一定间隔受到伤害 |
| 耐える | 霸体状态 |
| プロテス | 受到物理伤害减半，会心一击无效，霸体状态 |
| 魔法障壁 | 魔法伤害无效 |
| オーラ | 物理输出伤害2倍 |
| トランス | 魔法输出伤害2倍 |
| ストップ | 一定时间无法行动 |
| クイック | 魔法咏唱时间减半 |
| ヘイスト | 行动速度加快 |
| 感电 | 一定间隔受到伤害 |
| 沉默 | 魔法、召唤、MP消费技无法使用 |
| 无敌 | 所有伤害无效 |
| リジェネ | HP徐徐回复 |
| インビジ | 进入透明状态。不会被锁定为目标，但受到攻击后解除 |
| リレイズ | 从战斗不能状态复活 |
| 消费MP0 | MP不消耗 |
| 怒り | 敌人专用。物理输出伤害2倍、霸体状态或是行动速度加快 |
| 战斗不能 | 无法进行任何行动，可以用リレイズ复活 |

### 愤怒的敌人

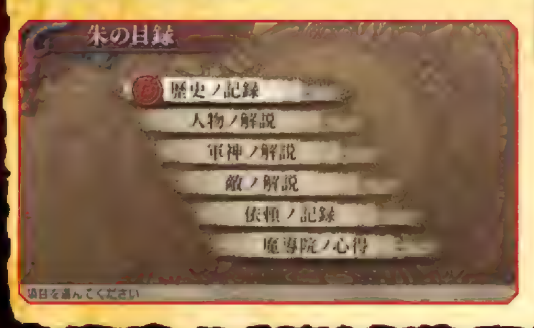
有些敌人在受到攻击后会进入“怒り”状态，全身变得通红，参考上表可以发现其处于非常可怕的状态。如果没有十足把握一击打中重创点或一击必杀点，最好是专心进行回避。敌人在怒り状态下过一段时间后就会自动进入一击必杀状态，此时锁定光标会变成长时间的重创点，随时攻击都能造成大伤害。



# 标题画面选项

## 历史

查看朱之目录。这里记载着玩家游戏的相关记录，例如角色档案、战役说明以及已经阅览过的影像等。




## 作战

成功完成过的任务，在标题画面下选择“作战”，读取不在作战中的存档后就能再次体验。这种情况下与读取存档的操作角色无关，可以自由选择使用的角色，在这里获得的经验值和道具可以保存到游戏中。

## 乱入

在标题画面下选择“乱入”，读取不在作战中的存档，就能以自己培养的角色进入别人的战场。但是乱入别人的战场当然需要经过主机的允许，主机要将主菜单中系统（システム）一栏下的通信项目中，“乱入”一项设置为“ユーザー”才能

让别人乱入战场。但要注意设置为“ユ-ザ-”乱入的情况下，战场中无法使用存档点，也不能在主菜单中选择暂停（ポ-ズ）、作战中止和返回标题画面的选项。另外还有一点，PSP-1000无法设定为“ユ-ザ-”乱入。

不能联机的情况下，将“乱入”一项设置为“魔导院の支援”就能获得魔导院派来援军的帮助。这些援军会自动进入战斗成员之中参加战斗，一定时间后就会回去。魔导院的援军会无数次出现，没有上限次数。但是如此设定后，玩家将无法切换三人小队中的使用角色。魔导院派来的援军等级一般都比较高，如果有打起来吃力的任务，不妨试试。

### SP与SP等级

乱入别人战场的玩家被称为“SP”。帮助别人完成作战，会获得被称为“SPP”的特殊点数。根据SPP能够获得SP等级。持有SP等级后，可以获得装备特殊饰品和使用特殊魔法的权利。但是要注意如果一段时间没有乱入别人的战场，就会失去SP等级。另外SPP也可以用来在SPP商店中交换道具。

# 流程攻略



东方国家郡欧利恩斯有上古时期遗留下来的4块能力各异的水晶。人们聚集在4块水晶之下，建立了4个国家。它们分别是朱雀之鲁布卢姆、白虎之米利特斯皇国、苍龙之贡戈尔迪亚以及玄武之洛利嘉。如今4个国家长久以来的均势却因米利特斯皇国对鲁布卢姆发动侵略而被打破。米利特斯皇国的希德将军发起了这场战争，在擅长魔导装甲技术的米利特斯皇国开发的特殊装置的影响下，鲁布卢姆的水晶失去了功效，依靠魔法和召唤兽作战的鲁布卢姆变得不堪一击，战况发展为一面倒。米利特斯皇国给予鲁布卢姆6小时，要求投降并交出圣柜中的水晶。在这6小时中，朱雀魔导院中0组的十数名学生将肩负起拯救祖国的命运……

# 第一章 开战，命运的3小时

（开战、运命の3时间）

Mission

## ルブルム夺还作战

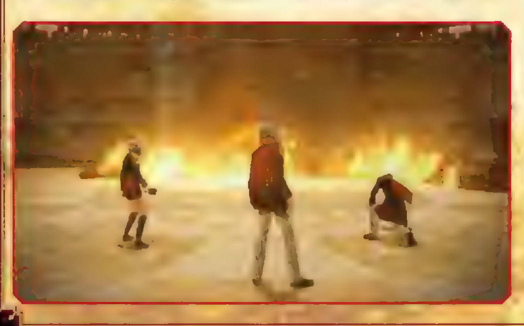
| 报酬 | エクスポーション |
|---|---|



**移动路线** 朱雀门→エレベーター广场→タスキ桥→ルブルム广场→飞空艇发着所→白虎旗舰 内部→白虎旗舰 中枢→飞空艇发着所→ルブルム广场→喷水广场→斗技场

**攻略要点** 朱雀门区域是用来练手的，可以学到游戏的基本操作，在前往**エレベーター**广场入口处右侧的楼梯上有回复道具，记得入手。在**エレベーター**广场打倒第一批敌人后，空中会出现一个巨大的怪物，现在没法将其击倒。坚持一段时间后怪物会自动消失，然后往上来到升降机处，调查门口的机关前往**タスキ**桥。来到**タスキ**桥后，捡起身边的回复道具，然后消灭眼前的所有敌人。远处的敌人需要将角色切换为艾斯（**エース**），用卡片来击倒。

完成战斗后场景会自动切换到**ルブルム**广场，这里没有战斗，注意在广场存档点右侧的尸体旁有个道具，记得拾取。进入飞空艇发着所，打倒敌人后启动机关，接着击倒队长机，乘上升降机来到白虎旗舰内部。打倒敌人后有一个回复魔法阵，然后进入白虎旗舰中枢。一路清扫敌兵，然后进入内部，会遇到一个队长，他速度快攻击高，最好切换成同样能够高速攻击的库茵（**クイーン**）来瞄准一击必杀点攻击。在最里面放置魔晶石后往回走会遇到一个队长机，切换为纳因（**ナイン**）用他的技能“**ジャンプ**”能够快速解决对手。剧情后场景转换为飞空艇发着所，在中央能够捡到回复道具，然后顺着左边的路能够前往**ルブルム**广场。来到**ルブルム**广场后，角色身上自动复活的饰品会破碎，此刻开始就要注意自己的血量了。在存档点整备一番之后，从正面前往喷水广场，击倒两台机兵。回收入口处和建筑物前地上的道具后，从左侧进入斗技场。



在斗技场0组救下玛奇那（**マキナ**）和蕾姆（**レム**）后，要操控特殊军神奥丁击倒敌人的战车。按住○键不放，将斩铁剑的必杀几率提升到100%后再攻击，一刀就收工。之后操纵角色换为艾斯、杰克（**ジャック**）和赛文（**セブン**），进行BOSS战。这一战推荐操纵艾斯，在中距离一边左右回避一边攻击，BOSS的近身会有杰克和赛文进行输出，当BOSS尾巴发亮并发出杂音时，会进行3～4次炮击，全部回避之后再进行攻击就没有任何危险。将BOSS的体力扣光后，它会回复1/4的体力，再次扣光后，就可以利用重创点杀掉BOSS。

### 剧情

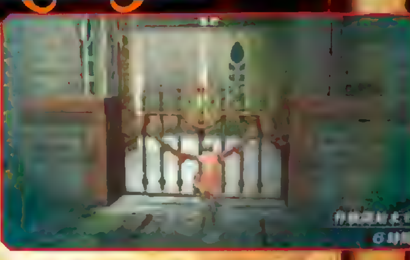
[illegible]

# 第二章 朱雀旗帜飘扬之时

（朱雀の旗が立つとき）

## 剧情

[illegible]



与讲台上的莫古力对话，接着从教室右侧的门进入墓地，剧情后回到教室听完莫古力的说明，回到大厅后就会进入自由时间。现在将整个魔导院都走遍吧，所有可以进入的区域都探访后，会得到道具“エクスポ-ション”作为奖励。自由行动的时间为6小时，而魔导院可以触发的剧情事件一共三个，在探访所有可以进入的区域后全部触发事件就会自动消耗掉6小时，进入主线剧情任务。

**自由行动**

进入魔导院大厅（エントランス），往左边走来到0组教室。剧情之后0组归入暮雨（クラサメ）教官的指挥下，玛奇那和蕾姆也加入了0组。

| 自由行动事件 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 发生地点 | 消耗时间 | 内容 | 获得道具 | 备注 |
| チョコボ牧场 | – | 与牧场门口的NPC对话 | チョコボ♂×10、チョコボ♀×10、ギサ-ルの野菜×3 | – |
| 墓地 | 2小时 | – | エクスポ-ション、エリクサ- | 操纵角色为玛奇那或蕾姆 |
| テラス | 2小时 | 与赛文和玛奇那对话 | ハイポ-ション | – |
| 魔法局 | 2小时 | 与局长阿蕾西娅对话 | ハイポ-ション | 与魔法局副局长对话可以开启关闭S.O.任务 |

到了作战当日后，进入0组教室与暮雨教官对话后，前往正门（正面ゲ-ト）进入大地图，然后按照右上方雷达提示的方向前进，很快就能来到马库泰（マクタイ），任务正式开始。

## Mission

### 初阵の候补生

| 作战等级 | 12 |
|---|---|
| 任务说明 | 因为皇国军的侵略而丧失了大半战力的朱雀军决定将0组候补生编入军队，投入实战。第一个任务是夺回魔导院近郊的马库泰（マクタイ） |
| 特殊报酬 | 魔法“ファイアSHG”解放 |



**移动路线** マクタイ 市街地1→マクタイ 市街地2→マクタイ 市街地3→マクタイ 市街地4→マクタイ 市街地2→マクタイ 皇国军防卫线→マクタイ 市街地5→マクタイ 市街地6→マクタイ 市街地7→マクタイ 破坏された广场→マクタイ 皇国军司令部前

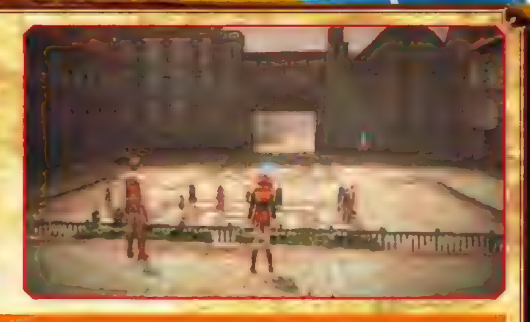


**攻略要点** 击倒眼前的敌人后，从右侧绕回来可以回收一个HP回复药。进入市街地2后面临岔路，往东前进进入市街地3可以回收道具，直接往北前进则进入皇国军防卫线。市街地3在倒下的人旁边可以获得铭牌（ノ-ウイングタグ），这是个收集道具，大都在尸骸的旁边，以后也不要错过。市街地4会有队长登场，先集火消灭他，从投降的敌人那里可以获得完全回复セット和强化剂，右侧小路有强化剂。之后回到市街地2，前往背面的皇国军防卫线，无视路上射击的敌人，来到左边尽头的市街地5，清理敌人拿到尽头的回复道具，然后从中途上坡的地方绕回皇国军防卫线，就能解决之前射击的敌人了。进入市街地6后，用远程武器或魔法干掉对面高台上的敌人，然后利用回复魔法阵回复后，进入市街地7，快速击倒眼前的队长结束战斗，来到广场拾取回复道具，就要进入皇国军司令部前进行BOSS战了。

BOSS战中如果接受了S.O.任务，可以击破BOSS身后的油桶给予大伤害，但要注意自己不要在油桶旁边，否则也是会遭到牵连的。BOSS会进行原地跳跃和机枪攻击，选择远程角色注意回避不会有太大危险。杂兵会源源不断出现增援，因此优先攻击BOSS就好。

**自由行动**

任务完成后出现在马库泰（マクタイ）外侧，进入马库泰（マクタイ）后与高台上坐着的人对话，选择第一项，然后与所有人对话（注意门后也有人），全员聚集后高台上的人会站起来，与他再次对话就可以得到“ミズアの辉石”。回到魔导院后，有12小时的自由时间，会发生事件的地方请参照下表。



| 自由行动事件 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 发生地点 | 消耗时间 | 内容 | 获得道具 | 备注 |
| 正面ゲート | 2小时 | 与エンラ对话 | ハイポーション | – |
| 喷水广场 | 2小时 | 与ホシヒメ对话 | エーテルターボ | – |
| エントランス | 2小时 | 与8组的莫古力对话 | メガポーション | 对话后可以将铭牌给它交换道具 |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“战斗基础入门” | メガエーテル、经验值2000 | メガエーテル只能获得一次 |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“防御魔法学入门” | メガエーテル、防御魔力+2 | メガエーテル只能获得一次 |
| 武装第六研究所 | 2小时 | 与金（キング）对话 | エーテル | – |
| テラス | 2小时 | 与エミナ对话 | ハイポーション | – |
| テラス | 2小时 | 与3组的莫古力对话 | メガポーション | – |
| クリスタリウム | 2小时 | 与玛奇那对话 | エーテルターボ | – |
| 飞空艇发着所 | 2小时 | 与朱雀民对话 | ハイポーション | – |
| リフレッシュルーム | 2小时 | 与カルラ对话 | きれいな毛皮 | – |
| 武装第六研究所 | 2小时 | 与カヅサ对话 | エーテル | 剩余时间6小时以内 |
| 武装第六研究所 | 2小时 | 与カヅサ对话，选择第一项 | エーテル | 上记事件发生后 |
| カズサの研究所 | 2小时 | 与カヅサ对话 | メガポーション | 上记事件发生后 |

到了作战当日后，进入0组教室与暮雨教官对话后，前往正门（正面ゲート）进入大地图，任务正式开始。

**Mission**

## レコンキスタ作战

| 作战等级 | 13 |
|---|---|
| 任务说明 | 大规模区域压制战。因为候补生加入而解放了马库泰（マクタイ）的朱雀军，决定以马库泰（マクタイ）为据点展开大规模的夺还攻势。0组在暮雨教官的指挥下，以游击队身分参加作战，单独执行特殊任务。 |
| 特殊报酬 | 商店追加“万能药”贩卖 |



**攻略要点**

游戏第一次压制战。胜利条件是压制克鲁西（コルシ），失败条件为马库泰（マクタイ）被压制。首先压制敌人的第一阵地，然后接受特殊任务，破坏攻击第一阵地的自动炮台，就能获得第一阵地的指挥权。回到第一阵地按○键，派出部队攻击阿库比（アクヴィ），破坏能量护罩后进行突入压制战。在5分钟以内击倒ヘリオット少佐就能完成特殊任务，获得阿库比（アクヴィ）的指挥权。接下来指挥所有的士兵攻击克鲁西（コルシ），自己也要赶快靠近克鲁西（コルシ）据点，不然从克鲁西（コルシ）出击的强力兵种会很麻烦。破坏护罩后再次进行突入压制战，击倒BOSS就完成任务了。



**自由行动**

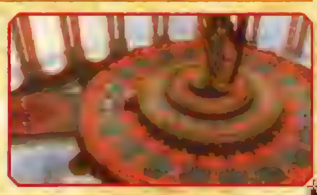
进入克鲁西（コルシ），拾取地上的“カヤハラの辉石”。克鲁西（コルシ）的尽头有贩卖梵托玛的商人，另外有女性商人卖一些道具，这里可以先买下“フェミニンの水着”，方便完成之后的委托任务。接着前往阿库比（アクヴィ），与树木下的少女对话两次，再与靠近的孩子对话后，再与少女对话。然后追上跑开的少女再次对话，接着前往入口处与士兵对话，选择第一项，拿到“ナズナへの手纸”然后再与少女对话，选择第一项就能获得“ユウの辉石”。

回到魔导院，剧情之后进入自由行动，有24小时的自由时间。现在委托任务、魔法强化、斗技场与陆行鸟养殖都得到了开放。

| 委托任务 | | | |
|---|---|---|---|
| 地点 | 人物 | 报酬 | 委托内容 |
| 魔法局 | 魔法局局员 | 铁の指轮 | 支付“レッドファントマ”×1 |
| 喷水广场 | エンラ | フェニックスの尾 | 操纵角色换为蕾姆与其见面 |
| 正面ゲート | 兵站局局员 | エーテル | 支付“ポーション”×3 |
| 武装第六研究所 | ギルド职员 | アイアンバングル | 支付“きれいな毛皮”×1 |
| リフレッシュルーム | トキト | 续·雷魔法入门 | 支付“水着”。可以在克鲁西（コルシ）的女性商人处购买“フェミニンの水着” |
| クリスタリウム | 9组候补生 | 续·炎魔法入门 | 击倒ストライカー×1 |
| 军令部第二作战课 | 朱雀军将校 | 续·冷气魔法入门 | 击倒バーテイゴ×2。バーテイゴ在大地图的森林中 |
| マクタイ | アマネ | シルバーブレス | 在コルシの洞窟击倒レッサークアール×3 |
| コルシ | タカノ | HP成长剂 | 击倒アクアプリン×10 |
| アクヴィ | コウキ | 铁の指轮 | 支付“炎のかけら” |

| 自由行动事件 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 发生地点 | 消耗时间 | 内容 | 获得道具 | 备注 |
| 魔法局 2小时 | – | ハイポーション | 操纵角色为艾斯 | |
| 喷水广场 | 2小时 | 与门前1组的莫古力对话 | ハイポーション | – |
| エントランス | 2小时 | 与5组的莫古力对话 | ハイポーション | – |
| 0组教室 | 2小时 | 与玛奇那对话 | エーテル | – |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“魔法基础入门” | 全魔力+1 | – |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“炎/冷气/雷属性入门” | 相应属性魔力+1 | – |
| テラス | 2小时 | 与エミナ对话 | ハイポーション | 要先完成赠送“水着”的委托 |
| サロン | 2小时 | 与ナギ对话 | エーテル | – |
| リフレッシュルーム | 2小时 | 与コハル对话 | メガポーション | – |
| リフレッシュルーム | 2小时 | 与朱雀兵对话 | ハイポーション | – |
| 军令部第二作战课 | 2小时 | 与赛斯（サイス）对话 | エーテル | – |
| 飞空艇发着所 | 2小时 | 与10组的莫古力对话 | ハイポーション | – |

到了作战当日后，进入0组教室与暮雨教官对话后，前往正门（正面ゲート）进入大地图，然后按照右上方雷达提示的方向前进，越过克鲁西（コルシ）一路向北进入托格勒斯（トゴレス）区域后，地图上会出现可视的敌人，LV99，一定不要撞上。来到托格勒斯要塞（トゴレス要塞），任务正式开始。



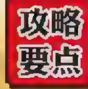
Mission

## トゴレス要塞攻略战

| 作战等级 | 13 |
|---|---|
| 任务说明 | 托格勒斯（トゴレス）之战由朱雀军主导优势。但当皇国军死守要塞时，朱雀军突入就变得极其困难。军令部下达了让候补生突入要塞的决断，0组也必须前往托格勒斯要塞（トゴレス要塞）。 |
| 特殊报酬 | 军神“西瓦”（シヴァ）解放 |



**移动路线** 外缘部 正门外→外缘部 正面阶段→外缘部 西阶段→外缘部 北门→中枢部 第二研究所→中枢部 资材置き场→中枢部 回廊→中枢部 サンプル保管所→中枢部 动力室ゲート→中枢部 入口→内缘部 西阶段→内缘部 南通路→内缘部 东阶段→内缘部 北阶段→通路→皇国军司令部→トゴレス要塞 近郊



**攻略要点** 一路前进击倒尽头的队长，拾取回复道具后进入正面阶段。这里消灭最初的敌人后，左侧城墙上会出现敌人队长，有远程攻击的话将其消灭，没有的话也可以不管。来到西阶段攻击魔导壁后会出现军神“格雷姆”（ゴーレム），此时是不能打倒它的，逃到北面坚持30秒，然后前往北门，击倒队长的小型魔导装甲，进入中枢部第二研究所。这里可以拾取3个铭牌，还有回复魔法阵与存档点。在资材置き场击倒队长后前往回廊，清理杂兵，来到サンプル保管所与NPC对话就能获得军神伊夫里特。之后清理杂兵，来到动力室ゲート，无视格雷姆来到召唤壁前，长按△+○键，以牺牲当前角色为代价召唤出军神伊夫里特，破坏召唤壁后进入动力室内部启动机关。

在新出现的存档点整备完毕后，从动力室的门出来，消灭左边楼梯上的队长小型魔导装甲后，从下层直走进入中枢部入口，打倒敌人后前往外缘部正面阶段，再来到外缘部西阶段消灭敌人，从楼梯进入内缘部西阶段。之后消灭三波小型魔导装甲，前往内缘部南通路，这里有飞空艇袭击，推荐用远程角色先将其击落。如果没有远程角色在场，也可以先消灭地面的敌人，等队长



出现后直接消灭队长。利用回复魔法阵回复后前往内缘部东阶段击倒队长，然后消灭内缘部北阶段的敌人，在通路的存档点整备一下，就能前往皇国军司令部进行第一场BOSS战了。

第一场BOSS战的对手是人型敌人，攻击力和HP都很高，而且近身攻击难以躲避，推荐使用高HP的角色与其战斗。胜利后发生剧情，立刻在トゴレス要塞近郊发生第二场BOSS战。这个BOSS是飞行的魔导装甲，攻击力非常高，建议在它飞行的时候不要进行攻击，而是全力回避。飞行一段时间后魔导装甲会因故障暂时坠落，此时再上前攻击，可以轻松地输出4～5次重创点。重复这个步骤4次左右，就能将其击倒了。

**剧情**

# 第三章 大量破坏兵器的时代

## （大量破坏兵器の时代）

### 自由行动

自由时间有48小时，首先前往军令部与暮雨教官对话，可以获得军神与三位一体的使用权。然后来到正门，与头上带有“务”字的NPC对话，就可以参加实战演习了。本章的实战演习等级为35与36，一周目等级不够还是不参加为好。

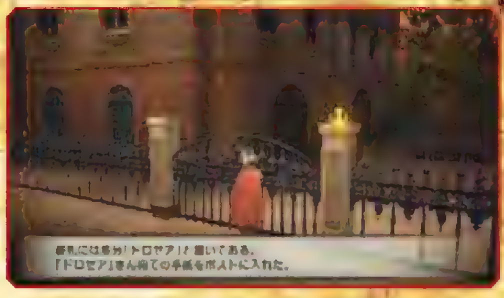
**委托任务**

| 地点 | 人物 | 报酬 | 委托内容 |
|---|---|---|---|
| 军令部第二作战课 | クラサメ | 经验值+10000 | 让其他玩家乱入3次 |
| 军令部第二作战课 | 朱雀军将校 | 防御魔法の真实 | 击倒ペルクーナス×6。要完成该任务必须接受实战演习“苍龙との共同战线” |
| 廊下 | アレシア | 全魔力+3 | 使用魔法“ファイアRF”击倒3个敌人 |
| クリスタリウム | 学术局局长 | 三角帽子 | 前往克鲁西（コルシ）的洞窟回收“朱雀全史” |
| クリスタリウム | 9组候补生 | バレットシールド | 带回一名俘虏。要完成该任务必须接受实战演习“苍龙との共同战线” |
| 正面ゲート | 兵站局局员 | エクスポーション×5 | 支付“エーテル”×3 |
| 武装第六研究所 | ギルド职员 | ショックシールド | 前往托格勒斯地方（トゴレス地方）取得“树液”×3 |
| サロン | 院生局局员 | 续・雷魔法中级 | 获得500SPP |
| 魔法局 | 魔法局局员 | 银の指轮 | 支付“グリーンファントマ”×3 |

**自由行动事件**

| 发生地点 | 消耗时间 | 内容 | 获得道具 | 备注 |
|---|---|---|---|---|
| 军司令部第二作战课 | 2小时 | 与朱雀兵对话 | ハイポーション | – |
| 军司令部第二作战课 | 2小时 | 与托雷（トレー）对话 | メガポーション | – |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“战斗基础初级” | 经验值+10000 | – |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“魔法基础初级” | 全魔力+1 | – |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“防御魔法学初级一” | 防御魔力+2 | – |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“基础体力心得入门” | HP+20 | – |
| 里庭 | 2小时 | 与凯特（ケイト）对话 | エーテル | – |
| 里庭 | 2小时 | 长椅上发生剧情 | エリクサー | 操纵角色为艾斯 |
| クリスタリウム | 2小时 | 与タチバナ对话 | ハイポーション | – |
| クリスタリウム | 2小时 | 与クオン对话 | エーテルターボ | – |
| 喷水广场 | 2小时 | 与从卒对话 | ガラスのペンダント | – |
| 正面ゲート | 2小时 | 与6组莫古力对话 | ハイポーション | – |
| 魔法局 | 2小时 | – | エーテルスーパー | 操纵角色为蕾姆 |
| 武装第六研究所 | 2小时 | 与ムツキ对话 | メガ万能药 | – |
| サロン | 2小时 | 与カルラ对话 | 借出1000G | 连动事件（必须触发第一次事件才有后续） |
| サロン | 2小时 | 与アカギ对话 | ハイポーション | – |
| 飞空艇发着所 | 2小时 | 与4组莫古力对话 | ハイポーション | – |

到了作战当日后，进入0组教室与暮雨教官对话后，来到喷水广场后飞空艇使用权开放。前往飞空艇发着所，与NPC对话就可以直接飞往米克（ミイコウ）。如果走路去的话，则是按照ルブルム地方→トゴレス地方→イスカ地方的顺序。建议使用陆行鸟。进入米克城镇（ミイコウの町）后，与里面相互靠近的4名男性对话，分别选择“青”、“こんがり日焼け”、“气轻”、“やあ”，然后再次与他们对话，可以获得“ユカの辉石”。接着前往南边トゴレス地方的吉赛亚（ギザイア），与入口处的NPC对话帮他送信，每与他对话一次就可以看到送信人家的

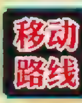


名称，选择相应的房门就行了。第10封信需要找最右侧的男性NPC读出名字，全部送完后可以获得“リルハの辉石”。接下来前往西边的イスカ地方，接触伊斯卡（イスカ），开始任务。

Mission

## イスカ潜入指令

| 作战等级 | 17 |
| --- | --- |
| 任务说明 | 朱雀军准备实行伊斯卡（イスカ）夺还作战计划。派遣工作部队潜入伊斯卡（イスカ）的地下水路，设置魔晶石进行破坏，并乘着混乱压制伊斯卡（イスカ）。0组必须在因大雾视线受阻的情况下潜入地下水路并设置魔晶石。 |
| 特殊报酬 | 军神“格雷姆”（ゴーレム）解放 |



**移动路线** イスカ地下水路 第九一区画→イスカ地下水路 第九二区画→イスカ地下水路 第九三区画→イスカ地下水路 动力区【东】→イスカ地下水路 第九四区画→イスカ地下水路 第九五区画→イスカ地下水路 动力区【南】→イスカ地下水路 第九六区画→イスカ地下水路 第九七区画→イスカ地下水路 动力区【北】→イスカ地下水路 第一三九区画→イスカ地下水路 第一四二区画→イスカ地下水路 第一四三区画→イスカ地下水路 第一四六区画→イスカ地下水路 第一四七区画→イスカ地下水路 第一四八区画→イスカ地下水路 第一四九区画→イスカ地下水路 第一五一区画→イスカ地下水路 第二十六区画→イスカ地下水路 第二十七区画→イスカ地下水路 第二十八区画→イスカ地下水路 出口→イスカ 市街地→イスカ 皇国军司令部



**攻略要点** 先从九一区画来到九二区画，开启排水机关后往下走进入九三区画，打倒类似史莱姆的敌人后（物理耐性高，用魔法效果比较好），在T字路口前先往右边走来到动力区【东】，在装置上设置魔晶石后返回，走T字路口左边来到九四区画。接下来左转进入九五区画，先进入动力区【南】，设置魔晶石后回到九五区画开启排水机关，然后从九四区画前往九六区画。击倒敌人后先从右边进入九七区画，一路来到动力区【北】，设置魔晶石后回到九六区画，打开大门前往一三九区画。



在回复魔法阵和存档点整备之后进入一四二区画，此时开始倒数计时，要在25分钟内完成本次任务。来到一四三区画，先操作排水机关，回收对岸的回复道具后向右边进入一四六区画。一四六区画最深处可以捡到一个铭牌，注意这里有很多远距离攻击的火箭兵，击倒敌人后进入一四七区画。一四七与一四八区画都可以无视敌人前进，来到一四九区画就要击倒敌人的队长了。接下来的一五一和二十六区画同样可以无视敌人（二十六区画下层靠墙有个汚れた指轮），二十七区画再次击倒队长。二十八区画可以无视敌人，来到地下水路出口再次遇到敌人队长。接着前进会进入市街地，利用回复魔法阵回复后前进至皇国军司令部，击倒所有杂兵后队长机出现，注意不要站在它的正面，就能轻松消灭它。

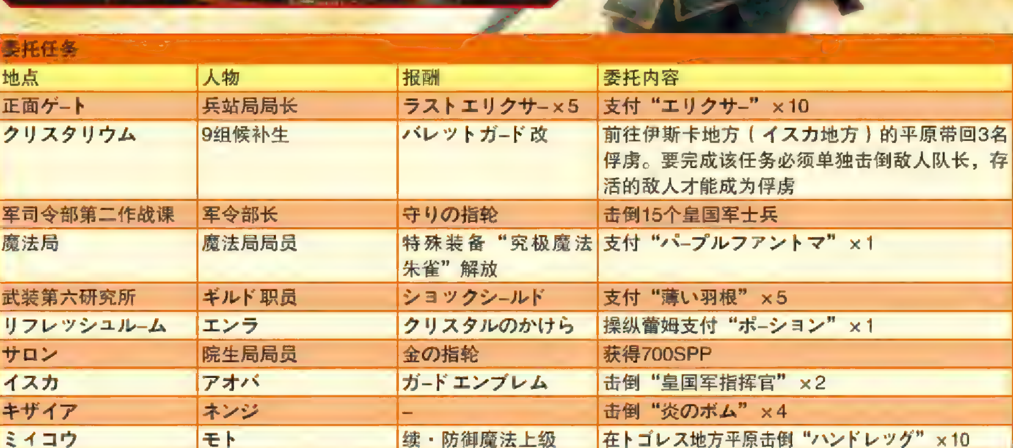
### 剧情

[illegible]

## 自由行动

这次的自由行动时间为48小时，首先进入伊斯卡城镇（イスカの町）里，能接到一个消灭皇国军指挥官×2的委托任务，可以先将其完成。之后回到魔导院，度过自由行动时间吧。



**委托任务**

| 地点 | 人物 | 报酬 | 委托内容 |
|---|---|---|---|
| 正面ゲート | 兵站局局长 | ラストエリクサー×5 | 支付“エリクサー”×10 |
| クリスタリウム | 9组候补生 | バレットガード改 | 前往伊斯卡地方（イスカ地方）的平原带回3名俘虏。要完成该任务必须单独击倒敌人队长，存活的敌人才能成为俘虏 |
| 军司令部第二作战课 | 军令部长 | 守りの指轮 | 击倒15个皇国军士兵 |
| 魔法局 | 魔法局局员 | 特殊装备“究极魔法朱雀”解放 | 支付“パープルファントマ”×1 |
| 武装第六研究所 | ギルド职员 | ショックシールド | 支付“薄い羽根”×5 |
| リフレッシュルーム | エンラ | クリスタルのかけら | 操纵蕾姆支付“ポーション”×1 |
| サロン | 院生局局员 | 金の指轮 | 获得700SPP |
| イスカ | アオバ | ガードエンブレム | 击倒“皇国军指挥官”×2 |
| キザイア | ネンジ | – | 击倒“炎のボム”×4 |
| ミイコウ | モト | 续·防御魔法上级 | 在トゴレス地方平原击倒“ハンドレッグ”×10 |

**自由行动事件**

| 发生地点 | 消耗时间 | 内容 | 获得道具 | 备注 |
|---|---|---|---|---|
| 正面ゲート | 2小时 | 与アサト对话 | ハイポーション | – |
| 喷水广场 | 2小时 | 与ナデシコ对话 | エーテル | – |
| 飞空艇发着所 | 2小时 | 与キヨ对话 | エリクサー | – |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“防御魔法学初级二” | 防御魔法“エスナ”解放 | – |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“炎属性魔法学入门” | 炎魔力+1 | – |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“冷气属性魔法学入门” | 冷气魔力+1 | – |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“雷属性魔法学初级一” | 魔法“サンダ-BOM”解放 | – |
| 军令部第二作战课 | 2小时 | 与库茵对话 | エクスポーション | – |
| 里庭 | 2小时 | 长椅上发生剧情 | フェニックスの羽 | 操纵角色为艾斯 |
| 里庭 | 2小时 | 与纳因对话 | メガポーション | – |
| 魔法局 | 2小时 | 与クオン对话 | エーテル | 连动事件 |
| 武装第六研究所 | 2小时 | 与辛珂（シンク）对话 | エクスポーション | – |
| リフレッシュルーム | 2小时 | 与カルラ对话 | エーテルスーパー | 连动事件 |
| リフレッシュルーム | 2小时 | 与杰克对话 | メガポーション | – |
| サロン | 2小时 | 与7组莫古力对话 | エーテル | – |
| サロン | 2小时 | 与アカギ对话 | ハイポーション | – |
| テラス | 2小时 | 与蕾姆或玛奇那对话 | ハイポーション | 操纵角色为蕾姆或玛奇那 |

到了作战当日后，进入0组教室与暮雨教官对话后，前往飞空艇发着所，与NPC对话飞往伊斯卡（イスカ），然后前往西边的罗科尔（ロコル）。进入罗科尔城镇（ロコルの町）后，与里面的一个朱雀民NPC对话，选择第一项，然后与所有的朱雀兵对话后再次与该NPC对话，可以获得“マオナの辉石”。接着调查城镇里侧的魔导装甲，就要开始任务了。

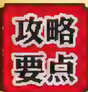
Mission

# 魔导アーマー破坏指令

| 作战等级 | 22 |
| --- | --- |
| 任务说明 | 皇国军新开发的魔导装甲有着足以影响国家战略的性能。八席议会下令0组订立破坏这个魔导装甲的计划，将特殊部队送往皇国领域内，破坏工场与研究设施。0组为了找到帮助他们潜入的谍报员，必须要先前往伊斯卡地方（イスカ地方）的罗科尔（ロコル），得到协助后前往皇国帝都英格拉姆（イングラム）。 |
| 特殊报酬 | 魔法“ファイアROK”解放 |



移动路线　アズール地方→开发栋 资材集积所→地下水路→研究栋 第16管理室→地下水路 部材仓库→研究栋 センサー研究室→研究栋 装甲研究室→研究栋 バランサー研究室→研究栋 外周→研究栋 通路→开发栋 钢机运搬路【1】→开发栋 第61工厂→开发栋 第68工厂→开发栋 第21管理室→开发栋 钢机运搬路【2】→开发栋 第71工厂→开发栋 第105工厂→开发栋 警备用魔导アーマー格纳库→开发栋 第9格纳库→开发栋 动力室



攻略要点　任务开始后0组会以搭乘魔导装甲的姿态出现在阿兹鲁（アズール）地方。在大地图上按L+↓会显示燃料和道具的所在地，时间比较充分，记得收齐道具。往北面过桥就能进入“魔导アーマー工场”。

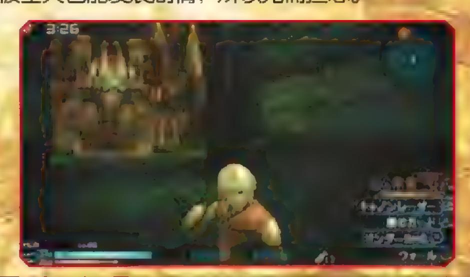


资材集积所有S.O.任务可以接，内容是自身操作角色不被发现而成功潜入，成功后会解放冷气魔法“ブリザドROK”。这个区域有两种搜索型机器人，圆筒机器人面前有一块红色圆圈状的索敌范围，飞行的白色机器人会以正方形路线巡视中央区域，跟在它后面走就比较安全了。来到尽头会发生爆炸剧情，之后往回走一点点会出现通往下层的云梯，进入地下水路。这里的蝙蝠和史莱姆会无限出现，所以全部无视的好，另外睡眠中的マルドウーク是强达LV75的怪物，也不要去招惹它。按照1→3（左侧）→2→5的路线可以回收“虫の体液”，1→3（右侧）→4可以回收“プリンの体液”，之后走1→3（右侧）→6→5路线就可以前往第16管理室。在这里休整一下之后，就前往部材仓库。这里跟资材集积所一样，注意不被发现就行。1通向センサー研究室，2通向装甲研究室，3通向バランサー研究室，进入任何一个研究室都在拉响警报前干掉所有研究员（一击死）就能在援军出现前结束战斗。全灭研究员后会得到ID卡，用这个操作电脑就能完成弱化BOSS的能力。三个研究室都去过后，回到部材仓库【1】前往研究栋外周。

外周的存档点和回复魔法阵可以进行整备。进入通路后，击倒敌队长结束战斗。然后进入钢机运搬路【1】，击倒面前的魔导装甲后，无视射击的敌人，从反方向的小路通行，因为通路太窄，所以最好无视敌人进入61工厂。

击倒路上的敌人来到68工厂，击倒敌人队长。接下来进入21管理室，有存档点和回复魔法阵。注意下一个场景钢机运搬路【2】玩家操纵的角色必定会被白虎甲型露希杀死，最好在此处切换为不用的角色。通过钢机运搬路【2】后来到第71工厂，击倒敌人队长后来到第105工厂，然后进入警备用魔导アーマー格纳库进行回复。

整备完毕后，尽可能将操纵角色换为远程角色，然后前进打开大门会发生剧情，之后是连续战斗，敌人会乘上魔导装甲来进行攻击。魔导装甲在近距离用拳攻击后会出现重创点，把握住这一点能够轻松些。击倒第一台魔导装甲后，敌人会有搭乘魔导装甲的时间，这个时候命中敌人就能一击必杀。击倒4台魔导装甲后，シャルロ中佐会带着无限增援的杂兵出现，所以就全力击倒他吧。之后会有回复魔法阵和存档点。进入第9格纳库后就是BOSS战，如果之前在研究室完成了操作，那么BOSS就会变得非常弱。BOSS战开始时的S.O.任务一定要接下，5分钟内击倒BOSS就能获得军神ルビカンテ的召唤权。当左上角莫古力发出危险的提示时，BOSS会使出近身攻击，如果不逃到一开始的小通路尽头里，就只有等死。之后BOSS会放出ストライカー来进行爆炸攻击，这时玩家要回到平台上去，等ストライカー蓄力最大准备引爆时攻击它，就能打中一击必杀点，将其弹回去攻击BOSS。循环几次以后BOSS会倒下来，这时会持续产生重创点，就是伤害输出的时间了，往复几次后就能打倒它。剧情之后进入动力室，面对不可能打倒的敌人白虎甲型露希ニンブス，回避他的攻击5分钟就行了。接下S.O.任务的话，用操纵角色命中BOSS30次可以得到奖励“ティスの祈り”。即使被全灭也能发展剧情，所以无需担心。



# 第四章 最后的女王，化为乌有

（最后の女王、乌有に归す）

## 剧情

[illegible]



**自由行动** 第一次在皇国首都度过自由时间，时限为12小时。在大门前可以使用魔导院的模拟战斗和商店，与莫古力对话则可以选择直接跳过自由时间。来到尽头的0714地区会有剧情发生，回到0711地区时也有剧情发生。当自由时间结束后，回到ホテル・アルマダ前也有剧情发生。

**委托任务**

| 地点 | 人物 | 报酬 | 委托内容 |
|---|---|---|---|
| 0714地区 | ユウヅキ | 神龙宝珠 | 让一名角色攻击力提升到最大 |

**自由行动事件**

| 发生地点 | 消耗时间 | 内容 | 获得道具 | 备注 |
|---|---|---|---|---|
| 来宾室 | 2小时 | 与托雷对话 | エクスポ-ション | – |
| 来宾室 | 2小时 | 与蕾姆对话 | エリクサ- | – |
| 来宾室 | 2小时 | 与赛斯对话 | ハイポ-ション | – |
| ホテル・アルマダ前 | 2小时 | 与アリア对话 | ハイポ-ション | – |
| ホテル・アルマダ前 | – | 与アリア对话 | アリアのお守り | 上记事件发生后，持有“ガラスのペンダント”的情况下再次对话 |
| 0709地区 | 2小时 | 与ビエット对话 | ハイポ-ション | – |
| 0709地区 | 2小时 | 与皇国兵对话 | エ-テル | – |
| 0709地区 | 2小时 | 与皇国兵对话 | ハイポ-ション | – |
| 0711地区 | 2小时 | 与凯特对话 | ハイポ-ション | – |
| 0711地区 | 2小时 | 与杰克对话 | ハイポ-ション | – |
| 0714地区 | 2小时 | 与艾特（エイト）对话 | メガポ-ション | – |
| 0714地区 | 2小时 | 与皇国兵对话 | ハイポ-ション | – |

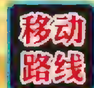
与旅馆门口的守卫对话，进入旅馆后发生剧情，任务开始。

## 剧情

[illegible]

## Mission 帝都脱出作战

| 作战等级 | 23 |
|---|---|
| 任务说明 | 因为法布拉协定，三国进入了休战状态。但是在皇国帝都英格拉姆（イングラム）滞留中的0组突然遭到了皇国军的袭击。现在0组必须合力突破森严的包围网，从英格拉姆（イングラム）脱出。 |
| 特殊报酬 | 魔法“サンダ-ROK”解放 |



**移动路线** ホテル・アルマダ ロビー→ホテル・アルマダ エントランス→ホテル・アルマダ前→0709地区→0711地区→0714地区→0720地区→0722地区→0723地区→0724地区→0725地区→0726地区→0727地区→0728地区→0729地区→0730地区→帝都铁道 列车上→3348地区→3349地区→3350地区→A13ビル エントランス→A13ビル 1F→A13ビル 2F→A13ビル 地下→A13ビル 地下仓库→A13ビル 物资搬入路→A13ビル エレベーターホール→A13ビ

ル 屋上→A13ビル 外階段→3352地区→3360地区→3361地区

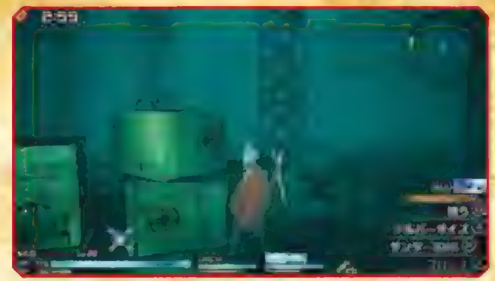
**攻略要点** 首先在起始区域的大厅柜台处找到2个“宿泊者名簿”，进入餐厅区域休整一下，然后到门外干掉队长。到了0709地区，做S.O.任务时注意不要先杀掉队长，否则无法完成。0711地区先打倒队长就能让中型舰载艇无力化。0714地区走到后面会有队长搭乘中型魔导装甲出现，攻击力很高，用远程攻击狙击抬手时的重创点为好。

0720地区是休整区域，0722击倒队长后进入0723地区发生一段剧情。之后在0723地区要打倒搭乘中型魔导装甲的队长，好好利用集装箱隐蔽可以轻松将其干掉。而且0723地区地上有3个“皇国军人手帐”，3条路上各有1个，接受了S.O.任务的话，记得回收。0724地区会出现番外者アッカド，不要跟他交战，直接前往0725地区。接受了S.O.任务的话，先不要攻击番外者アッカド，等1分钟再说，他的攻击比较慢，还是很容易回避的。在这之后，番外者アッカド会慢慢从后方追击玩家。0725地区因为有人追赶，所以要尽快击倒敌人队长。0726地区消灭敌人后继续前进，到了0727地区，ノ-マン大尉会出现并逃跑到0726地区。回到0726地区击破中型魔导装甲后追赶敌人进入0728地区。击倒ノ-マン大尉得到解除キ-，回到0727地区后直接前往0729地区。

0729地区是回复魔法阵和存档点，之后进入0730地区后要求在3分钟内击倒敌人队长并乘列车离开。队长在下层最右边的尽头，而乘车处在左边尽头，如果接受了S.O.任务的话时间上有些赶，玩家自己拿捏吧。到了列车上之后有回复魔法阵和存档点，这里最好将阵容中加进一名远程角色。接着前进就会出现敌人，消灭后启动机关架桥来到另一架列车上，接下来再次出现一批敌人，必须全灭后才能离开列车，其中飞行魔导装甲用近距离攻击基本上打不到，要靠魔法和远程攻击来打。



下车后进入3348地区停车所，整备之后进入3348地区，直接击倒队长就能从投降的敌兵处获得钥匙打开车门。3349地区直接击杀队长就能获得钥匙。3350地区会与巨大的蜘蛛型魔导装甲开战，注意它的跳跃攻击，不要离它太近。稍微打一会儿后它就会爬上大厦发射导弹，玩家这时要躲在车辆后面，引诱它的导弹击破车辆，然后再从右侧小门进入A13ビル（S.O.任务是1分钟无伤，只要回到一开始的转角处就能轻松达成）。在A13ビル エントランス处，一开始不能通向下一个地区，必须等蜘蛛魔导装甲发射一轮导弹，建议冲到最前面去一直回避，中弹的几率还小一点。一轮导弹过后可以进入1F休整一下，然后前往2F，会与雪之巨人战斗，当玩家靠近它时，它会先进行两次拍手攻击，然后大挥一掌，接着自己跌倒，跌倒的瞬间就会出现重创点。击倒它后，先从小巷道左侧中间的门进入A13ビル地下，可以找到“钢机生产线图表”，然后进入A13ビル地下仓库，要对付两头雪之巨人。这里的S.O.任务是击倒两头雪之巨人，将其中一头打成濒死再接受吧。战斗完毕之后拾取“钢机生产线图表”×2，然后回到2F，进入物资搬入路。物资搬入路的S.O.任务是回收地面的2个道具，第2个在能量壁前面的箱子里，不要放过。进入A13ビル エレベ-タホ-ル后会与巨狼型怪兽ベヒ-モス作战，因为场地狭小所以非常难缠，当它使出跳跃攻击后会出现重创点，注意瞄准。这里的S.O.任务有两个，第一个是击中两次重创点，完成后第二个是击倒ベヒ-モス，等它血不多时再接受吧。击倒它后，ピエット会出现发生战斗，他出场时是愤怒状态，速度和攻击力都非常高，如果不想跟他磨蹭，可以考虑召唤军神秒杀掉。



在屋上进行整备，然后来到外阶段，ヴァジュラ会再次出现。推荐在楼梯上先用远程攻击消灭平台上的士兵，然后下到平台后，利用右侧的箱子挡住导弹乱射。利用回避靠近ヴァジュラ后立刻攻击就能抓住重创点，命中一次重创点后它会爬走，此时就可以前往3352地区了。在3352地区有魔法回复阵，所以与敌人队长战斗时可以多用魔法。接受了第一个S.O.任务的话，记得要打破炸弹来给敌人造成伤害，消灭敌人后再接下第二个S.O.任务，在车辆里就能找到两个道具。3360地区是整备区域，之后进入3361地区就是正式对ヴァジュラ的BOSS战了。BOSS一开始会使用导弹乱射和突进，其中突进的威力非常大，要避

免站在它正面。当它发射导弹时，在它的身后是死角，可以安全攻击。当它使用跳跃攻击、突进开始的瞬间或爬上墙壁充电时，就会出现一次重创点（墙壁上只能用远程攻击抓到）。命中一次重创点后就可以连续输出几次，绝对不要放过。充电之后在发射导弹的同时还会发射电磁地带，正下方就不再是死角，虽然导弹打不到但有可能被电磁地带打中，注意回避。将BOSS的血扣完后，再命中一次一击必杀点就能将其消灭。

### 剧情

[illegible]



**自由行动** 自由行动时间为8小时，外出会消耗掉6小时，因此这里跟同伴们对话消耗掉就好。到了早上能够行动后，小屋存档点旁边有“アンシャンの辉石”，草丛中有“ギザールの野菜”。接下来前往大地图东北方向的ユンハラ地方，与飞空艇接触，就能进入第五章。注意ユンハラ地方徒步行走会受到伤害，不要逗留太久。

**自由行动事件**

| 发生地点 | 消耗时间 | 内容 | 获得道具 | 备注 |
|---|---|---|---|---|
| 旧ロリカ同盟领 废屋 | 2小时 | 与凯特对话 | メガポーション | – |
| 旧ロリカ同盟领 废屋 | 2小时 | 与迪悠丝（デュース）对话 | ハイポーション | – |
| 旧ロリカ同盟领 废屋 | 2小时 | 与库茵对话 | ハイポーション | – |
| 旧ロリカ同盟领 废屋 | 2小时 | 与辛珂对话 | エーテルターボ | – |

### 剧情

[illegible]

## 第五章 第一次朱迪卡会战

（第一次ジュデッカ会战）

**自由行动** 自由行动时间一共有60小时，在军令部可以看到有关军令部长和暮雨教官的剧情。已经失去战斗能力的暮雨教官也被派遣上战场。

**委托任务**

| 地点 | 人物 | 报酬 | 委托内容 |
|---|---|---|---|
| 军令部第二作战课 | 朱雀将校 | エクスポーション×5 | 打倒ユハンラ地区的6个ボム |
| 魔法局 | アリシア | ジュエルリング×12 | 用冷气魔法“ブリザドBOM”击倒敌人30次 |
| 魔法局 | 魔法局局员 | クリスタルのかけら | 支付“シアンファントマ”×7 |
| 武装第六研究所 | ギルド职员 | 天雷の腕轮 | 支付“炎のかけら”×7 |
| サロン | 院生局局员 | – | 获得2000SPP |
| クリスタリウム | ナギ | バレットシールド | 支付“サボテンダ–の花”。“サボテンダ–”（仙人掌怪）有时会出现在陆行鸟牧场，当它离去时会落下“サボテンダ–の花” |
| 喷水广场 | エンラ | – | 蕾姆专门任务。在实战演习“候补生を援护せよ”中让蕾姆获得最好的成绩 |
| 正面ゲ–ト | 兵站局局员 | ミスリスの小手 | 支付“フェニックスの尾”×1 |

| 自由行动事件 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 发生地点 | 消耗时间 | 内容 | 获得道具 | 备注 |
| 里庭 | 2小时 | 与辛珂对话 | メガポ-ション | - |
| 军令部第二作战课 | 2小时 | 与院生局局长对话 | エリクサ- | 操纵角色为玛奇那 |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“战斗基础中级” | 经验值+40000 | - |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“魔法基础中级” | 全魔力+1 | - |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“基础体力心得初级一” | HP+50 | - |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“基础魔力心得初级一” | MP+10 | - |
| リフレッシュル-ム | 2小时 | 与12组的莫古力对话 | ハイポ-ション | - |
| リフレッシュル-ム | 2小时 | 与カルラ对话 | ハイポ-ション | 连动事件 |
| リフレッシュル-ム | 2小时 | 与エンラ对话 | エ-テル | - |
| サロン | 2小时 | 与迪悠丝对话 | メガポ-ション | - |
| クリスタリウム | 2小时 | 与クオン对话 | エ-テル | 连动事件 |
| 飞空艇发着所 | 2小时 | 与リイド对话 | エ-テル | - |
| 飞空艇发着所 | 2小时 | 与リョウ对话 | エリクサ- | - |
| テラス | 2小时 | 与从卒对话 | メガポ-ション | 剩余时间3日以内，追加影像 |

到了作战当日后，进入0组教室与暮雨教官对话后，前往正门（正面ゲ-ト）进入大地图，向东南方向过桥，进入艾波（エイボン）地方后任务正式开始。



Mission

## エイボン夺回作战

| 作战等级 | 23 |
|---|---|
| 任务说明 | 大规模区域压制战。朱雀军计划在结成同盟的苍龙与皇国合流前，击破艾波（エイボン）地方的皇国军，巩固苍龙侧的边境。但是，在皇国边境也布下兵力把守的朱雀军非常缺少预备战力，因此军令部下令0组也要参战。 |
| 特殊报酬 | 魔法“ブリザドSHG”解放 |



本次任务最好选择远程攻击角色或是擅长雷魔法的角色。胜利条件是压制艾波（エイボン），失败条件为朱雀军本阵被压制。首先按照顺序压制敌人的第一和第二阵地，注意攻击敌人的时候一定要从背后攻击。压制第二阵地后要立刻赶回朱雀军本阵，敌军会向本阵发起攻击，要求坚守1分30秒，完成后就能获得本阵的指挥权了。之后让本阵的雷部队向第三阵地进攻，来克制敌人的魔导装甲部队，玩家自己前去多古亚（ドグア）方向。靠近多古亚（ドグア）时敌军会出现飞行魔导装甲攻击第二阵地，追上去对其造成一定伤害后，飞行魔导装甲会转而攻击第一阵地，再次追上去对其造成一定伤害后，飞行魔导装甲会转而攻击本阵，最后一次追上去对其造成一定伤害后，飞行魔导装甲会撤退，同时玩家获得第一、第二阵地的指挥权。现在指挥本阵和第一阵地的炎部队攻击第三阵地，成功压制后再指挥本阵和第一、第二阵地的炎部队攻击多古亚（ドグア），玩家自身也随后突入多古亚（ドグア）。

在多古亚城镇（ドグアの町）中，先直奔中央广场，在3分钟内击倒フェイス大佐的飞行魔导装甲，它在飞行中会有重创点出现，命中后就会坠落，此时就尽情输出吧。击退飞行魔导装甲后会出现紧急任务，在开始地点旁边的里通り区域会出现アルニム中佐，注意他是一直处于愤怒状态，攻击力极高。将其击倒就能获得多古亚（ドグア）的指挥权。

接下来派遣多古亚（ドグア）和第二阵地的炎部队前往艾波（エイボン），第一阵地和本阵的炎部队经由第四阵地前往艾波（エイボン），而玩家本身也朝第四阵地出发。顺路压制第四、第五阵地后，靠近艾波（エイボン），飞行魔导装甲会再次出现，对其造成一定伤害后它会退回艾波（エイボン）城镇中。等待解除能量壁后就可以突入艾波（エイボン）了。进入艾波（エイボン）后先打倒飞行魔导装甲然后一路前进，到最深处击倒BOSS。

**自由行动** 自由行动时间为60小时。前往多古亚（ドグア）可以接到要求打倒苍龙兵的委托，但现在的等级完全不够，还是等二周目以后吧。与石碑附近坐着画画的朱雀民对话，回答“六角形だよ”“10mぐらい？”“灰色の石だよ！”就能获得“カンナの辉石”。回到魔导院发生剧情，朱雀军准备展开总决战了。而玛奇那暂时会不在队伍中。下一战的推荐等级为LV29，如果主力角色等级不在LV25以上将会很难打，该练级的还是练练吧。

| 委托任务 | | | |
|---|---|---|---|
| 地点 | 人物 | 报酬 | 委托内容 |
| トグア | イッセイ | エクスポーション×5 | 击倒苍龙兵。地点在インスマ海岸，推荐等级51 |
| 军令部第二作战课 | 朱雀军将校 | エリクサー×10 | 击倒エイボン地方的ストライカー×2 |
| クリスタリウム | 9组候补生 | – | 带回メロエ地方森林的3名俘虏。必须接受实战演习“候补生を援护せよ” |
| 魔法局 | 魔法局局员 | クリスタルのかけら | 支付“セピアファントマ”×10 |
| 武装第六研究所 | 武装研究ギルド长 | – | 支付“魔兽の肉”×2。地点在ベスネル钟乳洞，推荐等级55 |
| サロン | 院生局局员 | フェニックスの尾×5 | 获得2000SPP |
| 喷水广场 | トキト | 幸运のお守り | 支付“ダイヤの原石”。地点在ベスネル钟乳洞，推荐等级55 |
| 正面ゲート | 兵站局局员 | プラチナの小手 | 支付“メガポーション”×3 |
| テラス | クラサメ | ショックシールド | 让其他玩家乱入5次（剩余时间1日12小时以内） |

| 自由行动事件 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 发生地点 | 消耗时间 | 内容 | 获得道具 | 备注 |
| 墓地 | 2小时 | – | フェニックスの尾 | – |
| クリスタリウム | 2小时 | 与ヒイラギ对话 | エーテル | – |
| 军令部第二作战课 | 2小时 | 与2组莫古力对话 | ハイポーション | – |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“炎属性魔法学初级一” | 魔法“ファイアBOM”解放 | – |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“冷气属性魔法学初级一” | 魔法“ブリザドRF”解放 | – |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“雷属性魔法学初级二” | 雷魔力+1 | – |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“防御魔法学中级一” | 防御魔力+2 | – |
| リフレッシュルーム | 2小时 | 与从卒对话 | エクスポーション | 追加影像 |
| サロン | 2小时 | 与カルラ对话 | 借出10000G | 连动事件 |
| 喷水广场 | 2小时 | 与朱雀兵对话 | エーテル | – |
| 喷水广场 | 2小时 | 与ヤノ对话 | ハイポーション | – |
| 飞空艇发着所 | 2小时 | 与从卒对话 | メガポーション | 追加影像 |
| 飞空艇发着所 | 2小时 | 与ムツキ对话 | ハイポーション | – |
| 正面ゲート | 2小时 | 与セツナ对话 | エクスポーション | – |
| テラス | 2小时 | 与クラサメ对话 | エクスポーション | 剩余时间2日12小时以内 |

到了作战当日后，前往飞空艇发着所与中央的朱雀武官对话，首先选出参加“ビッグブリッジ突入作战”（推荐等级LV32）的3名成员，他们将不会参加“ジュデッカ会战”的任务。当完成任务后，会再选出5人去增援“ビッグブリッジ突入作战”，因此人选方面也不用太过操心。“ジュデッカ会战”任务中飞龙系敌人比较多，尽可能多带远程攻击角色。

## Mission ジュデッカ会战

| 作战等级 | 29 |
|---|---|
| 任务说明 | 朱雀让候补生组成飞空艇部队，作为机动部队迎击来袭的苍龙。预测与苍龙的飞龙部队进入战斗的位置在朱迪卡海峡（ジュデッカ海峡）的上空。0组要选出10名成员参战。 |
| 特殊报酬 | 魔法“ファイアMIS”解放（军神巴哈姆特将BOSS击倒的情况）or武器商店加入“月の腕轮（炎・冷气・雷防御20%，发火・冻结・感电防御效果）”贩卖（直接击倒的情况） |


移动路线

飞空艇・甲板→不时着地点→冰の道【1】→冰の道【2】→冰の道【3】→冰の道【4】→朱雀军 临时指令部→ユウグモへの道【1】→ユウグモへの道【2】→大冰原→ユウグモ 坠落现场→ユウグモ 舰内→朱雀军 防卫地点【中央】→朱雀军 防卫地点【西】→朱雀军 防卫地点【东】→朱雀军 防卫地点【南】→ユウグモ 舰内→大冰原→青龙飞空艇 接岸地点→青龙飞空艇 第一层→青龙飞空艇 第二层→青龙飞空艇 第三层→青龙飞空艇 最下层→朱雀军 临时指令部→崩れる云→脱出艇停泊所→暗黑の冰原


攻略要点

首先在甲板上使用速射炮射击接近的龙，然后会在甲板上与飞龙战斗。将其击破后再次使用速射炮射击接近的龙。剧情发生后使用速射炮射击五星龙，注意回避飞过来的魔法弹，造成一定伤害后发生剧情，因为苍龙的攻击飞空艇坠毁在冰冻的云层上，在不时着地点回复一下，捡起地上的铭牌就可以进入冰の道了。

冰の道【1】～【3】都是直线前进，注意优先消灭怪兽，它们的威胁比苍龙兵大。ショウキ的一击必杀点在它挥抓攻击后，苍龙兵的一击必杀点为跳跃攻击前后时间。在冰の道【4】会遇

到ミカヅチ，等级为LV34，没有正面交战的信心最好直接无视逃掉。来到朱雀军临时司令部击倒一头飞龙，之后有铭牌回收，继续前进还有存档点和回复魔法阵。接下来到了ユウグモへの道，击破2头精英怪兽后来到大冰原，与レギザン战斗。它的侧面也有攻击判定，最好是绕到背面，等它甩尾之后打重创点。如果接受了回收残骸的S.O.任务，会有15秒的无敌时间，能够稍微轻松一点点，即使完不成任务，也可以用连续回避逃掉惩罚。

之后进入ユウグモ坠落现场，可以休整一下，回收铭牌。进入ユウグモ舰内后在1分钟内消灭敌人回收铭牌就能完成S.O.任务。接着进入朱雀军防卫地点，要分别前往中央、东、南、西四处，救助正被飞龙骑士攻击的候补生们。对飞龙头上的骑士造成一定伤害后飞龙就会飞向其他区域，然后要在1分钟内全灭敌人前往下一个区域。从存活的候补生那里能够得到道具。4个区域的救助都完成后回到大冰原，就要与刚才的飞龙骑士战斗了。千万不要站在飞龙骑士的正面，当它进行俯冲时会出现重创点，命中等它落下来以后就切换目标攻击骑士。这里有个S.O.任务是不杀死飞龙只杀死骑士，完成后能得到“死神の大镰”，不要放过。

在青龙飞空艇接岸地点可以整备一下，剧情后落入第一层，现在开始面对的青龙人对来自远距离的攻击有很高的回避能力，攻击它的时候要稍微靠近一些。被击倒一定要赶快起身，不然青龙人会用出即死攻击。第一层在道路右侧地上回收“龙の骨”可以完成S.O.任务。第二层回收地上的“苍龙风の兜”可以完成S.O.任务。第三层同样在岔路上回收“苍龙风の铠”。最深部消灭所有的敌人，来到朱雀军临时司令部就会发生剧情，星姬化身为神龙出击了。

整备之后进入下一个场景会遭到五星龙的攻击，无视就好，跟着NPC来到崩れる云。这里的S.O任务是1分钟内不要击倒敌人，在转角处接到任务后先站一分钟吧，可以解放冷气魔法“ブリザドMIS2”。来到脱出艇停泊所，先要击倒3头飞龙，然后里面会出现大量青龙人。S.O.任务要求击倒5个青龙人，报酬是“真・魔装铳”，绝对不要错过。全灭敌人后会出现存档点和回复魔法阵，整备之后就要在暗黑の冰原面对BOSS神龙。神龙（LV50）会在天上吐出炎弹和雷弹，只要被命中就是即死，回避几次之后当神龙靠近地面压杀时会出现重创点，命中后可以输出一阵。重复多次后就能击倒它，但是对于一周目的等级来说几乎是不可能完成的任务。不过即使被全灭也能剧情召唤军神巴哈姆特零式（バハムート零式），之后先用○键蓄力磨血，当BOSS体力归0时，用△键攻击重创点，成功后会把神龙挑翻在地上，然后蓄力到最大变为テラフレア发射就能赢了。如果要手动击败它，记得接下S.O.任务。



# 第六章 死之大地，卡利亚的决断

## （死の大地、カリヤの決断）

### 剧情

### 自由行动

一开始操纵之前选出的3名成员出现在朱雀军出击据点。任务的作战推荐等级为32，感觉等级不够的话，与莫古力对话可以进行模拟战训练。周围也有药品和武器商店。与暮雨教官对话后开始任务，可以选择之前出击10名成员的其中5名作为替补。注意本战会有皇国妨碍水晶的特殊装置，当装置运作的时候，蕾姆无法使用。

## Mission ビッグブリッジ突入作战

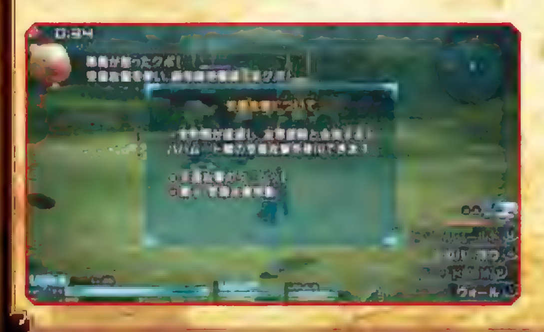
| 作战等级 | 32 |
|---|---|
| 任务说明 | 遭受皇国军猛攻的朱雀军使出一个策略。将候补生部队送往皇国军后方进行强袭，让皇国军的行动变缓慢，以争取召唤秘匿大军神的时间。0组要在ビッグブリッジ附近游击，排除周围的皇国军。 |
| 特殊报酬 | 军神“奥丁”（オーディン）解放 |



**移动路线** 朱雀军 最终防卫线→朱雀军 第二防卫ライン→朱雀军 第一防卫ライン→国境平原→朱雀军 阵地迹→ビッグブリッジ 东岸→ビッグブリッジ→ビッグブリッジ东岸→ビッグブリッジ 西岸→皇国军 要塞地带【1】→皇国军 要塞地带【2】→皇国军 第六八〇航空基地【1】→皇国军 野战重炮阵地→皇国军 炮兵队机关区→皇国军 野战重炮阵地→皇国军 第六八〇航空基地【1】→皇国军 要塞地带【2】→皇国军 要塞地带【1】→ビッグブリッジ 西岸→ビッグブリッジ

**攻略要点** 朱雀军最终防卫线的S.O.任务是不被炮击打到，接到任务后只要不下阶梯就能轻松完成。在第二防卫ライン要打一个飞行魔导装甲，第一防卫ライン与中型魔导装甲コロッサス坚持1分钟后可以使用巴哈姆特的支援攻击，在安全地带按○键蓄力完毕后放开，两下就能杀死一个敌人。S.O.任务是不死一个人，完成后解放炎属性魔法“ファイアMIS2”。国境平原有回复魔法阵与存档点，可以整备一下，不要漏掉地上的两个铭牌。

朱雀军阵地迹与敌人有一场战斗，队长机偶尔会因为过热而瘫痪一下子。接下来进入ビッグブリッジ东岸，消灭第一波敌人后，两台魔导装甲登场，集中击破队长，可以从另一台投降的敌人身上获得钥匙，打开仓库回收一个回复道具。ビッグブリッジ的桥板会有部分升起来，可以用来挡住敌人的攻击。建议先用远程角色解决掉高处的火箭兵。解决两波敌人后队长会带着两个魔导装甲出现，集中解决队长比较有效率，他的重创点在他接近攻击的瞬间，打过斗技场的强化兵的玩家都比较清楚。这里有个回复魔法阵，危险了就赶紧去回复，不要浪费掉。战斗完毕后会出现回复魔法阵和存档点，之后前进少许就会有剧情，要选出一名角色回到东岸对付敌人的追兵。这里最好选择强力的远程角色，因为必须一个人面对3波敌人，此时最好将乱入选项设置为接受魔导院的支援。第一波敌人是3台魔导装甲，第二波敌人是狗与士兵，最后会出现飞行魔导装甲1台。回复魔法阵有3个，危机的时候不要迷茫，赶紧去补给。剩余的成员继续前往西岸，打倒巨大魔导装甲，注意不要贪刀，在近身边打边逃。解决掉它之后皇国的特殊装置被破坏，雷姆可以出击，之前截断追兵的成员也与同伴会合。



在西岸整备后来到皇国军要塞地带，消灭敌人后进入航空基地【1】。这里消灭4台飞行魔导装甲就能结束战斗，而皇国兵则会无限出现，因此无视为好。飞行魔导装甲在机枪扫射后会出现重创点。坚持一分半后能够再次使用巴哈姆特的支援攻击。推荐用远程角色一直在高地作战，障碍物能够有效阻挡敌人的炮火。航空基地【2】有几台飞行魔导装甲，其余什么都没有，不去也可以。野战重炮阵地有回复魔法阵和存档点，进入炮兵队机关区要先打倒4台コロッサス，然后敌人队长会登场，在他旁边回避掉子弹后会出现重创点，注意他自己进入愤怒状态时子弹数会从平时的1～2发增加到6～7发。将其打倒后任务开始出现7分30秒的倒计时。

首先来到野战重炮阵地到航空基地【1】的入口处拾取地上的カードキー。接着在航空基地【1】铁塔下和通往要塞地带【2】的入口处各能捡到1个カードキー。要塞地带【2】接下S.O.任务，能捡到两个カードキー。在仓库使用カードキー能获得回复道具。要塞地带【1】同样先接下S.O.任务，在倒下的士兵处能获得铭牌就能完成。地上能捡到カードキー，在仓库使用カードキー同样能获得回复道具。这段期间所有的敌人都可以无视掉。进入西岸后有回复魔法阵和存档点，倒计时也会停止。进入ビッグブリッジ后会展开BOSS战，对手是玄武的露希基加美什（ギルガメッシュ）。我方通常情况下完全无法对其造成伤害，当他攻击一轮完毕后会出现重创点，命中后可以对他连续输出，打掉约一管体力槽。推荐艾特上场，用他的回避技能“梦幻斗舞”能够轻松胜利。但实际上本战就算全灭也不会有什么影响。

## 剧情

[illegible]

# 第七章 水晶的兴亡～无止境的争斗

## （クリスタルの兴亡～终わりなき战い）

## 剧情

[illegible]

**自由行动** 自由行动时间为96小时，除了补充必要的药品外，其余的钱就不要乱用了，之后要购买强力装备。下一场战斗的推荐等级为LV34，玩家可以看情况自行提升。

**委托任务**

| 地点 | 人物 | 报酬 | 委托内容 |
|---|---|---|---|
| 0组教室 | トンベリ | ショックアーマー | 让其他玩家乱入7次 |
| 正面ゲート | 兵站局局员 | エクスポーション×10 | 支付“メガ万能药”×3 |
| 魔法局 | 魔法局局员 | 魔法“サンダ-MIS”解放 | 支付“モーブファントマ”×15 |
| 魔法局 | クオン | 朱雀军帽 | 获得“ジュエルリング” |
| 军令部第二作战课 | 朱雀将校 | ラストエリクサー×3 | 击倒“アンクヘッグ”×10。地点在旧ロリカ地域 |
| 武装第六研究所 | ギルド职员 | ダイヤの小手 | 获得“亀の甲罗”×10。地点在インスマ海岸，推荐等级51 |
| 武装第六研究所 | リイド | クリスタルの小手 | 获得“玄武兵の手记”。地点在マルテマ弹投下地（玄武大坑），推荐等级72 |
| 武装第六研究所 | ムツキ | ダイヤの指轮 | 获得“ダークマター”×1。ローシャナ州出现的モルボル掉落，必须接受实战演习“ローシャナ撤退战”，推荐等级50 |
| サロン | 院生局局长 | - | 获得3000SPP |
| シゲト | メロエ | 炎魔王の王道 | 击倒“ベヒーモス”×1。地点在ベスネル钟乳洞，推荐等级55 |
| ローシャナ | スバル | 金のアンクレット | 击倒“マンドラゴラ”×15。地点在ローシャナ州 |
| ラーマ | ユキサト | クリスタルのかけら | 击倒“マルドウーク”×2。地点在ローシャナ州 |
| アズール | オキタ | ゴールドバングル | 击倒“フロートアイ”×8。地点在アズール地区 |

**自由行动事件**

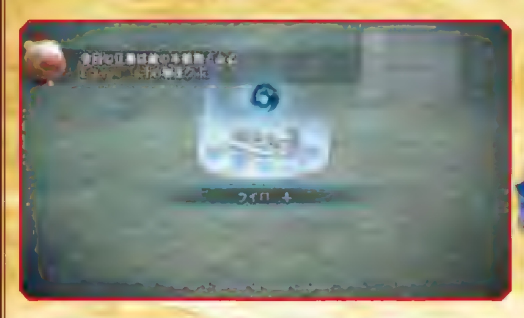
| 发生地点 | 消耗时间 | 内容 | 获得道具 | 备注 |
|---|---|---|---|---|
| 里庭 | 2小时 | 与玛奇那对话 | メガポーション | - |
| 墓地 | 2小时 | - | フェニックスの羽 | - |
| 0组教室 | 2小时 | 与蕾姆对话 | フェニックスの羽 | - |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“战斗基础上级” | 经验值+100000 | - |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“魔法基础上级” | 全魔力+1 | - |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“基础体力心得初级二” | HP+50 | - |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“基础魔力心得初级二” | MP+20 | - |
| テラス | 2小时 | 与トキト对话 | エクスポーション | - |
| 军令部第二作战课 | 2小时 | 与シジマ对话 | エリクサー | - |
| クリスタリウム | 2小时 | 与9组莫古力对话 | エクスポーション | - |
| サロン | 2小时 | 与カルラ对话 | 借出100000G | 连动事件 |
| アルトクリスタリウム | 2小时 | 与库茵对话 | メガポーション | - |
| 飞空艇发着所 | 2小时 | 与イズモ对话 | エリクサー | - |
| 正面ゲート | 2小时 | 与ヤマト对话 | エリクサー | - |

到了作战当日后，前往0组教室与莫古力对话，然后从正门进入大地图，按照**エイボン地方→ロ-シャナ州→ライロ-キ州**的路线前进。进入**ライロ-キ州**后作战就会开始。当然也可以利用飞空艇直接前往**ロ-シャナ州**。记得顺路去一下**ロ-シャナ州**的罗夏那城镇（**ロ-シャナ**），里面商店可以买到高级武器，每件售价2400，还有提升MP50%的饰品，售价5000，自己把握资金吧。

## Mission 王国最后の日

| 作战等级 | 34 |
|---|---|
| 任务说明 | 大规模区域压制战。对贡戈尔迪亚王国的攻略作战名为“终结之战”。这是突入莱洛奇州（ライロ-キ州），击破残存的苍龙军，然后直指王都马哈马尤利（マハマユリ）的作战。0组将让这个作战成功，攻陷贡戈尔迪亚王国。 |
| 特殊报酬 | 商店追加“ハイポ-ション”出售 |

**攻略要点** 胜利条件是压制莱洛奇（ライロ-キ），失败条件为朱雀军本阵被压制。首先向第二阵地进攻，中途会有飞龙**ダイクウリュウ**来攻击，不过打一会儿就会飞走，不用理会它。压制第二阵地后，转向夏卡拉（**シャカラ**）攻击，等待能量护罩被击破后突入，立刻会发生战斗，敌人是**オオツノカブト**与**アカショウキ**，重创点是在它们进行冲刺攻击之后，大家应该都比较熟悉了。将它们击倒后会出现苍龙兵队长**トノギリ**，普通攻击对她几乎没有什么伤害，只能抓他跳跃时露出的重创点来打。击倒后吸取他的梵托玛，就能完成特殊任务，获得夏卡拉（**シャカラ**）的指挥权。



剧情之后，让夏卡拉（**シャカラ**）的冷气部队攻打第三阵地。此时第二阵地会遭到攻击，玩家前去增援，选个攻击力高的角色站在飞龙旁边，等它被我方炎部队攻击一次去补刀，就能一直无伤击退援军。等一会儿第三阵地就会被攻陷，然后所有兵力都会开始攻击第四阵地，此时飞龙**ダイクウリュウ**会出现在第四阵地上空徘徊，玩家去引住它，然后等阵地被攻陷就行了。全部阵地攻陷后，等待莱洛奇（**ライロ-キ**）的能量护罩解除后突入。收拾入口的杂兵后进入中央通り，与雪之巨人交战，之后前往中央广场，会展开BOSS战，对手是麒麟型的怪物**バクライリュウ**。它平时会召唤闪电、冷气或炎属性攻击来对我方造成异常状态，只有在物理攻击瞬间抬起前脚的时候才会露出重创点，踏击的攻击力非常高，一定要注意回避。BOSS战后还有飞龙出没，不要大意。全灭敌人之后发生剧情，直接出现在王都马哈马尤利（**マハマユリ**），然后无视路上的飞龙一直冲到门口就完成任务了。

### 剧情

[illegible]

**自由行动** 自由行动时间为72小时。下一场战斗的推荐等级为LV36，不过由于只有一场BOSS战，所以玩家可以看情况自行提升。

| 委托任务 | | | |
|---|---|---|---|
| 地点 | 人物 | 报酬 | 委托内容 |
| 武装第六研究所 | 武装研究ギルド长 | – | 获得“ダ-クソウル”×1。地点在アギトの塔，推荐等级超过99 |
| 魔法局 | 魔法局局员 | クリスタルのかけら | 支付“ハクジファントマ”×1 |
| クリスタリウム | 学术局局长 | 金のアンクレット | 获得鸥历时代以前的情报 |
| 军令部第二作战课 | 军令部长 | – | 击倒“サンドウォ-ム”×6。地点在ベリト砂漠，推荐等级52 |
| 军令部第二作战课 | カリヤ | – | 将SP等级提高到コマンダ-以上 |
| 正面ゲ-ト | 兵站局局员 | 揺るぎなき指轮 | 支付“ラストエリクサ-”×5 |
| シャカラ | アメツチ | 烈火の腕轮 | 击倒“ボム”×10。地点在ライロ-キ州 |
| ライロ-キ | アカリ | ミスリルの小手 | 击倒“フレイムプリン”×10。地点在ライロ-キ州 |
| セトメ | ヤツデ | ショックキラ- | 击倒20名皇国军士兵 |

| 自由行动事件 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 发生地点 | 消耗时间 | 内容 | 获得道具 | 备注 |
| 0组教室 | 2小时 | 与迪悠丝对话 | エクスポ-ション | – |
| 0组教室 | 2小时 | 与トンベリ对话 | エ-テル | – |
| 里庭 | 2小时 | 与艾斯对话 | メガポ-ション | – |
| 墓地 | 2小时 | – | ラストエリクサ- | – |
| 0组教室 | 2小时 | 与蕾姆对话 | フェニックスの羽 | – |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“防御魔法学中级二” | 防御魔力+2 | – |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“炎属性魔法学初级二” | 炎魔力+1 | – |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“冷气属性魔法学初级二” | 冷气魔力+1 | – |
| 0组教室 | 2小时 | 与莫古力对话，选择“雷属性魔法学中级一” | 雷魔力+2 | – |
| 武装第六研究所 | 2小时 | 与11组莫古力对话 | メガエ-テル | – |
| 飞空艇发着所 | 2小时 | 与ヒルハタ对话 | メガエ-テル | – |
| リフレッシュル-ム | 2小时 | 与カルラ对话 | 获得220000G | 借钱3次以后连动事件 |
| リフレッシュル-ム | 2小时 | 与カルラ对话 | 炎と冰の指轮 | 借钱3次以后连动事件，获得220000G后 |

到了作战当日后，前往军令部与军令部长对话，再前往0组教室与莫古力对话。来到喷水广场后玛奇那离队，然后前往飞空艇发着所，剧情后与中央的NPC对话，开始任务。

## Mission 帝都攻略作战

| 作战等级 | 36 |
|---|---|
| 任务说明 | 在アズ-ル决战中丧失了大半战力的皇国军，已经无法阻止朱雀军对首都的侵略。但是当朱雀军进入市街战后，遭到皇国军彻底的抵抗，损害也不断增大。高层终于对0组下达了出击命令。0组必须搭乘飞空艇前往皇国首都英格拉姆（イングラム）。 |
| 特殊报酬 | 魔法“ファイアBOM2”解放 |

**攻略要点**

本任务只有BOSS战。カトル准将驾驶的机体白雷会在空中快速移动并进行攻击，而且只在落地的瞬间会出现重创点。因此建议本战的操纵角色优先为远距离攻击速度快的凯特，而且只上一名角色以防万一，顺便再开启魔导院的乱入支援。一旦命中重创点，白雷落地就会产生连续的重创点，可以集中输出一轮。大约4～5轮左右就能赢得胜利了。

**自由行动**

剧情后出现在阿兹鲁地区（アズ-ル地区），在开始地点后方桥上能找到“ヴェラの辉石”。现在必须步行返回魔导院，行进路线为セトメ地区→メロエ地区→イスカ地方→トゴレス地方→ルブルム地方。搭乘陆行鸟，并注意不要碰到大型怪兽吧。メロエ地区往イスカ地方行进中分岔路的地方可以获得“テオの辉石”。

### 剧情

[illegible]

# 最终章 名为菲尼斯的判决

（フィニスという判决）

### 剧情

[illegible]

## 自由行动

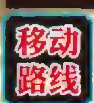
玛奇那与蕾姆一开始不在队伍中。正门能捡到3个铭牌，进入喷水广场后发生剧情战斗，艾斯处于一击必杀状态，要不停用回避逃离敌人，等待剧情交代结束后战斗也就结束了。喷水广场有4个铭牌，飞空艇发着所有2个铭牌，大厅也有2个铭牌，全部回收后进入0组教室发生剧情，然后靠近讲台又会发生剧情。接着前往军令部与ナギ对话，然后到大厅与朱雀武官对话，再次回到军令部与ナギ对话，然后到0组教室与库茵对话。剧情后前往大厅发生剧情。现在要给所有角色做好充足的准备。一旦进入万魔殿，将无法使用军神、究极魔法朱雀，休息时的自动回复也不起作用，当然也没有补给。而这一战将会使用到全部的角色，对自己角色间的等级差距感到不安的话，用标题画面的“作战”指令提升一下吧。准备完毕之后，一定要存档一下，从现在到结局分歧路线之前都没有存档点了。



| 自由行动事件 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 发生地点 | 消耗时间 | 内容 | 获得道具 | 备注 |
| 0组教室 | – | 与赛斯对话 | エ–テルス–パ– | – |
| 军令部第二作战课 | – | 与从卒对话 | エリクサ– | 出击前发生 |
| 军令部第二作战课 | – | 与リィド对话 | ラストエリクサ– | 出击前发生 |
| 军令部第二作战课 | – | 与ムツキ对话 | ラストエリクサ– | 出击前发生 |
| クリスタリウム | – | 与クオン对话 | ラストエリクサ– | 出击前发生 |
| クリスタリウム | – | 与カルラ对话 | ラストエリクサ– | 出击前发生 |

## 万魔殿

| 作战等级 | 随队伍等级浮动 |
|---|---|
| 特殊报酬 | 武器商店追加“プラチナの小手”、金の砂时计×3 |



**移动路线** 万魔殿 戴冠の宫→罪科の宫→暗示の回廊→默示の回廊→宿缘の间→启示の回廊→万象の间



**攻略要点** 鲁鲁萨斯战士（ルルサスの战士）在打倒后必须吸收立刻梵托玛才能杀死，否则会无限复活，这是铁则。进入戴冠の宫，看完对话后会分成两队，两队各选3名角色分别进入左右两条道路，其余的成员将成为两队的共用候补。两队将在完成各自路线后自动进行切换，最终在启示の回廊会合。记得走左路线的队伍一定要有一个能无限回避的角色，走右路线的队伍一定要加入远程角色。

**队伍1左路线：**进入罪科の宫，接收希德的审判（以后出现提示时同理），在5分钟内击倒1个ルルサスの战士然后前进。注意ルルサス能够让角色强制进入一击必杀状态，一定要小心。它的重创点出现在挥刀攻击后以及隐身出现的瞬间，用艾斯或凯特等远程打游击比较奏效。完成后进入暗示の回廊，切换队伍。

**队伍2右路线：**进入罪科の宫，在2分13秒内自身角色在3个ルルサスの战士的攻击下存活。即使将其击倒，ルルサスの战士也会无限出现，所以不要交手为妙。这里如果CPU操控的同伴死了也没关系，理由后述。完成后进入暗示の回廊，切换队伍。

**队伍1左路线：**首先在暗示の回廊拾取シンシャファントマ，然后进入默示の回廊，会不停有方块发射子弹攻击玩家，要求玩家在无伤的情况下通过该房间两次（即使受到一次伤害，也会不断重复回到这个房间），用个能够无限回避的角色还是比较轻松就能完成。穿过宿缘の间进入启示の回廊，就会切换队伍。

**队伍2右路线：**首先在暗示の回廊拾取シンシャファントマ，然后进入默示の回廊，必须先破坏空中吊着的6个偿いの烛台，然后才能对ルルサスの战士造成伤害。推荐先用远程消灭掉吐子弹的方块，然后再打烛台。注意烛台一段时间后会再生。击倒ルルサスの战士后进入宿缘の间，再进入启示の回廊。

当队伍2进入启示の回廊后，队伍立刻就会整合起来，然后与铁巨人战斗。铁巨人的重创点出现在跳跃攻击后，将它的HP打完后，必须攻击这个点才能杀死它。之后进入万象の间，立刻会有选择，关系到结局的分歧。

ルシになり朱雀を救う→Bad Ending

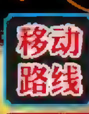
人のまま先に进む→Good Ending



Bad Ending

# 阴之章 最终审判之地

（阴の章 それは審判の地で終わる）



魔导院 外阶段→ルブルム地方→魔导院 外阶段→ルブルム广场

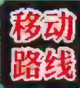


**攻略要点** 成为露希后的0组攻击力暴涨，直接普攻就能干掉敌人了。魔导院外阶段掉有フェニックスの血和80000金钱。收拾掉ルルサス后自动进入大地图，与敌人接触两次战斗（大地图上战斗攻击力回归正常），完成后回到魔导院。击倒3个ルルサスの战士强化版后进入ルブルム广场，之后这里就会无限出现3个一批的ルルサスの战士强化版，每次出现都比之前提高5级。玩家最终只能在这里全灭，之后进入一段剧情，然后进入GAME OVER画面，没有存档选项。

### 剧情

[illegible]

## Good Ending



万象の间→予示の回廊→暗示の回廊→显示の回廊→呈示の回廊→默示の回廊→圆舞宫→宿缘の间→启示の回廊→生命の间→垂示の回廊→天尽の门→天尽の拜殿【1】→天尽の拜殿【2】→天尽の拜殿【3】→天尽の拜殿【4】→再生の螺旋→万魔殿 降神殿→圣なる领域



选择“人のまま先に进む”后，万象の间出现存档点和回复魔法阵，在这里记得给MP高的一名角色装上提升MP最大值的饰品，然后装备雷属性魔法“サンダ-SHG”，之后用得到。接下来进入予示の回廊，要求在9分钟以内收集7个梵托玛。敌人是ルルサスの战士或トンベリ单独出现，击倒7个吸收梵托玛后就能结审了。トンベリ的重创点出现在它跌倒后的瞬间。另外它非常容易愤怒，愤怒之后回避一阵子它身上就会出现一击必杀点，此时攻击命中后，再予以不停的猛攻就能将其击倒。予示の回廊如果走不对方向就会无限重复，前进时要看着门上的宝石，红色宝石就是正确的路线。结审完成后，再打倒两个ルルサスの战士就能踏上传送阵来到暗示の回廊。暗示の回廊会再次分队，之前战斗不能的角色也会再次复活。记得走左边路线的队伍只上一名之前调整了装备，有“サンダ-SHG”的角色。

**队伍1左路线：**进入显示の回廊，要求10分钟内只能用魔法全灭敌人，如果使用了物理攻击，则会立刻死亡，并且从头来过，连队友的物理攻击也包括在内。蝙蝠类的敌人随便搞搞没压力，龙系的敌人看准它吐完雷弹之后出现的重创点用魔法狙击，ルルサスの战士则要一直锁定它，大概它挥出3～4刀后就会出现一次重创点。抱着相杀的觉悟去狙击吧。分岔路上右边有一个宝箱，能获得“コンペキファントマ”。左边则进入默示の回廊，切换队伍。

**队伍2右路线：**进入呈示の回廊，要求6分钟内全灭敌人，注意地上闪红光的部分踩上去会受到200左右的伤害。这里注意一定要集中火力先消灭ルルサスの战士，它制造出的一击必杀状态配合地板上的红光秒人没商量。进入默示の回廊，切换队伍。

**队伍1左路线：**默示の回廊捡起道具，然后进入圆舞宫，这里只能用魔法攻击以外的方式击倒敌人。与之前相反的是，这次必须先集中精力消灭サンダ-ボム，它的自爆可是会直接秒杀玩家的。接下来穿过宿缘の间进入启示の回廊，切换队伍。

**队伍2右路线：**默示の回廊捡起道具，然后进入圆舞宫。这里会无限补充ルルサスの战士，击倒也没用。场景中有4根モナドの柱，先毁掉3根，最后1根等到场景中魔法阵旁边的两根火柱升起时再摧毁。接下来穿过宿缘の间进入启示の回廊，队伍会合。

启示の回廊会出现ベヒ-モス，打法跟之前一样。之后进入生命の间，有一个存档点。进入垂示の回廊，要依次打倒ルルサスの战士和ルルサスの战士强化版。ルルサスの战士强化版平时状态跟ルルサスの战士没大区别，但是它在受到一定伤害后会飞起来以密不透风的攻势攻

击，这时最好不断回避约20多秒，最后它会筋疲力尽蹲在地上，此时就会出现长时间的重创点。但注意没击中重创点的话，它站起来的时候会对周围产生高伤害的震荡波，所以不要贪刀。之后来到灭尽の门，这里有存档点和4道门，通向灭尽の拜殿【1·2·3·4】。此时无论玩家还剩多少战力，都非常安全了。在灭尽の拜殿中即使被全灭，希德也会将我方全员复活（你说这不是欠么……）。

灭尽の拜殿【1】是朱雀之门，首先要在朱雀兵的协助下打倒ルルサスの战士强化版2名。它们在这里杀死了多少朱雀兵，之后的房间中就要消灭多少朱雀兵的僵尸。打倒2名朱雀兵后会出现军神ゴーレム，它在发射双拳的瞬间，和跳跃攻击落地后会出现重创点。尽量在它身边移动，等待它发射双拳的瞬间，然后打击重创点吧。

灭尽の拜殿【2】是苍龙之门，要在10分钟内依次击倒ルルサスの战士强化版4名。接下来的房间会与大量青龙人交战，打法跟以前也没什么变化。

灭尽の拜殿【3】是玄武之门，目标是击倒基加美什（ギルガメッシュ）。由于浮动等级的限制，基加美什远没有上次难缠，只要在他周围游荡抓攻击后的重创点就能轻松击败他。

灭尽の拜殿【4】是白虎之门，要在10分钟内依次击倒ルルサスの战士强化版3名。这3名敌人一开始是看不到的，用R键锁定以后击中一次重创点才能看到。之后要同时与卡托鲁准将的白雷×2战斗。白雷的血量比之前大幅下降，只要抓到一次重创点基本就能杀掉。还是推荐用凯特。

灭尽の拜殿全部攻克后，中央的传送点会启动，进入再生の螺旋。路上全是炮台，用无限回避的角色一路向上就会发生剧情。剧情后在水晶处获得“マキナの辉石”和“レムの辉石”，之后进入万魔殿降神殿。存档之后进入圣なる领域，展开最终BOSS战，敌人是ルルサスのルシたる审判者。

最终BOSS战一开始需要先全灭一次，然后会发生剧情。接下来0组成员们将会一个一个登场战斗，并全程处于不死和自动回复状态。靠近BOSS后，等待希德的本体降下来时打击重创点，然后吸收梵托玛。注意BOSS会给自己加魔法反射，攻击时尽量依靠物理攻击。完成以上步骤后当前操纵角色就会处于战斗不能状态，玩家要从候补成员中不断拉人下来补充。最后一名角色记得留下艾斯或者凯特这样的远程角色，不断攻击BOSS的重创点，最后吸收梵托玛，就能将长久以来的战斗告一段落。

## 结局

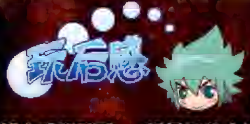
0组拒绝了水晶的劝诱，要以人类之躯前进。但蕾姆却选择了成为露希，要拯救朱雀。就在0组于万魔殿中奋战之时，成为朱雀露希的蕾姆来到万魔殿，与成为白虎露希的玛奇那开战。激战之末，为了不要忘记蕾姆，为了保护蕾姆，在从皇国逃亡的那晚选择成为露希的玛奇那，最后却失手杀掉了蕾姆，铸成了难以挽回的错误。

0组成员历尽艰辛来到最后的决战之地，却被希德所化身的审判者轻易击败。而此时已经化为水晶的玛奇那与蕾姆为了守护0组的同伴，将自己的梵托玛，身为露希的力量暂时借给了同伴们。众人齐心协力，终于击败了审判者。

世界逃脱了灭亡的命运。0组的成员们在对未来的畅想中，静静地结束了自己的生命。他们的故事，将由被阿蕾西娅从水晶中复生的玛奇那和蕾姆传承下去。那是一个没有忘却的，崭新的世界。欧利恩斯失去了水晶的力量，文明逐渐迈向破灭。而此刻玛奇那利用他的知识担当起复兴工作，成为了欧利恩斯的指导者。最后他在妻子蕾姆的怀中安静地去世，享年67岁。

## 二周目要素

读取通关存档后，可以以继承等级、装备、资金和道具的状态开始二周目的游戏。隐藏章节【真の章】得到解放。主线任务会多出选项，可以发展出与一周目完全不同的内容。自由行动时间中，一周目触发过的事件会打上标记，再次触发不会消耗时间。而且利用金の砂时计可以将自由时间倒退24小时。一周目已经获得辉石的地方，用同样的方法可以在二周目获得“ラストエリクサー”。特典影像中能够观看【真の章】的影像（能够看到玛奇那和蕾姆复活的真相，以及0组剩下的Joker和10号）。




当结尾CG处，主题曲《ゼロ》响起，相信每个通关的玩家都会感慨万千。0组最后的命运实在是非常伤感，让人忍不住就要进行二周目，来拯救他们的未来。当然游戏二周目的要素也非常丰富，在一周目时感觉要求等级过高无法挑战的任务，其实都可以留待二周目来进行。虽然类型改为了A·RPG，但本作仍然保留了“《FF》系列”的最大特点“刷”。丰富的隐藏道具、地图探险和支线任务，耐玩性可谓十二分充足。本篇攻略虽然篇幅庞大，但对于游戏本身来说所述内容还非常浅薄。二周目的内容将会在日后的“研究中心”栏目中补完，敬请期待。

文 sakaro 编 阿鲁 美编 sienna




# 战律之云

战律のストラタス

| Konami | A・AVG | 2011年10月27日 |
|---|---|---|
| 日版 | 1人 | 5980日元 |
| 无对应周边 | | |

PSP

本作是由Konami发行，Nude Maker制作的A・AVG，游戏导演是曾担纲《无限航路》的河野一二三，作品故事和风格与EVA类似，玩家可操作巨大人型兵器作战，游戏卖点就是戏剧式的推进方式，不错的游戏音乐和豪华的声优阵容（天外音：虽然不及《零式》），推荐喜欢机器人作战和横版ACT爱好者，以及喜欢看"小圆脸"式领便当的玩家尝试本作。

## 系统介绍

### 操作方法

| 菜单中 | |
|---|---|
| 方向键 | 菜单子目录选择 |
| ○ | 确定 |
| × | 返回 取消 |
| L、R | 切换菜单 |
| START | 打开/关闭菜单 |

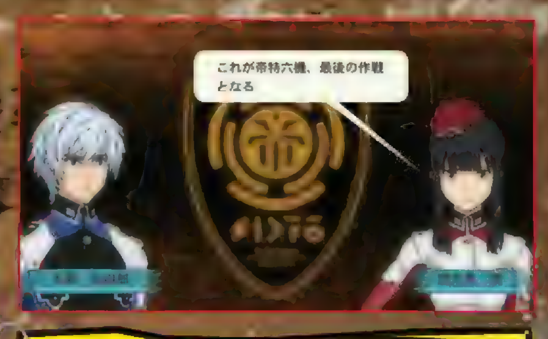
| 地图中、战斗中 | |
|---|---|
| ○ | 调查、对话,战斗中为锁定敌人后冲刺到其身边 |
| □ | 防卫模式中为轻攻击，歼灭模式中为近身攻击 |
| △ | 防卫模式中为重攻击，歼灭模式中为远程枪击 |
| × | 跳跃，按两次可进行二段跳跃 |
| L | 切换目标 |
| R | 防御 |
| △+○ | 必杀技 |
| ↑↓ | 队员变更/射击兵装变更 |
| ← | 收起地图 |
| → | 地图缩小或放大 |

| 主要设施介绍 | |
|---|---|
| 橙色S标记 | 记录点，可进行存档或读档 |
| 翠绿色P标记 | 组队编成 |
| 蓝色E标记 | 支给品申请，实际上就是本作的商店，售卖各种武器、防具和道具，但必须以功勋值换取 |

| 主要设施介绍 | |
|---|---|
| 黄色R标记 | 递交"上申书"的地方 |
| 墨绿色M标记 | 售卖战术壳的地方，通过战术壳的管理和强化来变更"荒吐"的兵装 |
| 墨蓝色T点标记 | 体育馆，可通过训练给每个成员提升各项能力的地方，每次提升0.5，3名队员同时训练时有数值加成，但提升能力必须数值为整数时才能实际生效，每场训练需要的功绩值都会递增 |

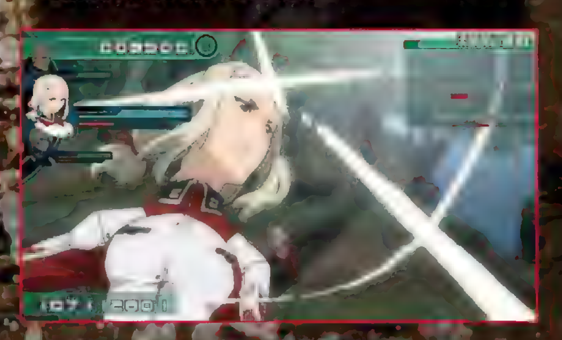
### 游戏的进行方式

本作以戏剧式动画的方式展开游戏，每一话都以"Opening Anime"（动画）→"防卫模式"情报收集→"上申书作成"弱点报告→"歼灭模式"特异点攻略战→Ending→"次回预告"（动画）这样的次序推进。




### 防卫模式

在"防卫模式"中玩家需要操作三人小队，与在街中出现的"特异点"排出的子体进行战斗，一边战斗一边探索"特异点"的弱点和防卫情报。战斗中可通过上下方向键切换队中的其他角色，换下场的角色可慢慢回复体力。每个角色都拥有必杀技，当三人的必杀槽蓄满后同时按下L、R键可发动合体技能，这也是快速削减敌人体力的主要手段。



路车辆失去通信联络的报告。很有可能敌人是随着铁路路线移动，现在派九断征四郎前去调查，找出敌人的潜伏地点和查明电脑当机的原因。

接受任务的九断征四郎独自到街上收集情报。来到市ヶ谷驿构内最右边打开宝箱获得功勋值500点，从车站出口进入地下，下楼梯调查商店获得应急セットA，与最右边的士兵对话获得紧急治疗セット。继续往下一层进发，与车闸口的士兵对话获得防卫情报，调查旁边的商店获得应急セットA。下楼来到车站台，与左边的中型种对战获得情报，在最左边与战车中型种战斗后与边上的士兵对话获得情报，回到最右边原本存在的警戒线已消失可继续往前走，走前先调查商店应急セットA×2。继续往右走来到红色障碍物处前，现在暂时还不能通过，回到商店旁边的电动门，进入保守点检通道与新成员ジリア・ベシカレフ汇合，在最里面的房间见到她后，从她口中了解同样成为原本同为新成员的弟弟不知去向了，九断征四郎决定先帮ジリア寻找她弟弟的下落。再次回到车站最左边调查士兵尸体，ジリア从尸体身上拿取武器后，成为可使用角色。此时再次返回红色障碍物处调查，ジリア便会用自动炮轰开障碍物。进入巢エリアB，与站在右边的列车旁边的小女孩对话获得防卫情报，继续往右走将中型种杀掉后调查地上的提示点，出现几个市民，与男性对话后获得防卫情报。

继续往最右边前进，调查列车车厢，发现ジリア的弟弟被车厢中的子体吸附着，通过九断征四郎的协助终于把ジリア的弟弟イグナ-ト・ベシカレフ救了出来，将两架飞机大型种消灭后到最右上方的车厢调查。然后从最右边的平台上回到地面エレベ-タ前，从エレベ-タ前回到基地报告。

集齐了所有情报后回基地制作“上申书”，本次采用以下三点情报：

1.市ヶ谷驿付近まで运ばれた

2.死体の脑みそを集めて运んだ

3.帝都本丸线の车两を发见した

“上申书作成”成功后与禊司令对话出战。

## BOSS战　第三号“特异点”

第一阶段：由于目标花蕾处在地图中间周围还有很多花蕾会攻击我方，所以先将一部分的花蕾打掉，再消除绿色区域的四个花蕾，4个全消灭后用枪对准绿色位置扫射，将BOSS逼出地面。

第二阶段：被逼出地面的第三号“特异点”露出白色的茧，茧每被击爆一次，它就会再度潜入地底，再次露出地面时会在自身四周放出一些花蕾。首先要用枪把花蕾扫射掉，因为攻击花蕾的时候第三号“特异点”也会放出冲击波，要避免在攻击花蕾的时候被波及，最方便快捷的办法就是使用枪。把周围的花蕾射掉后，它会再次露出茧，如此循环有耐性地将茧打掉即可。

## 第四话　眩ム

在众多重要军官出席的对策会议中显示，现在世界各地都受到单眼兵的袭击，从形态、攻击方式、行动形态看来是属于同一个体的。在会议中突然来了急报，有地区产生了大型龙卷，军队研究机关受到很大的损害，受损害的区域正是军部研究设施的集中地，也就是说本次也是特异点的袭击。

在上次作战中，因为要亲手了断被特异点吸收的有岛杏而陷入自我厌恶中的九断征四郎被小清水博士提示去整备室，有好事正在等着他，当他来到整备室，看到了新型的战术壳。之前的那台战术壳是为前任驾驶员八神专门设计的，而这台新型战术壳则是完全为九断征四郎制作。对话后来到体育馆触发剧情，新任成员茅ヶ崎苍太加入，这家伙就是在第二话中登场的摊贩。从体育馆出来到司令室找禊司令的九断征四郎，遇到了新登场人物黑犬，而禊司令现不在基地内，走到基地一层的记录点门

前，又响起了紧急广播，广播要求九断征四郎立即到司令室报道。原来是楔司令带领新队员前往产生巨大龙卷的区域消灭子体。

从基地来到舗装山道A，向右走，与上排第一个和第三个士兵对话获得防卫情报。一直走到右边的分岔口来到舗装山道B，往左边走可从宝箱里获得功勋值2000点，在宝箱附近的分叉路进入未舗装山道A，先往左走击败人型大型种获得子体情报，与受惊的男人对话，然后往右走击败三个子体与士兵对话，给他应急セット之后操作角色防御力+1，继续走到右边的尽头打开宝箱获得应急セットB。返回舗装山道B往右走，从树林的分岔口进入未舗装山道B，先往左走回收ド-ピング剂B，与左边尽头的士兵对话获得防卫情报。然后一直往右走与拍摄队谈话获得“龙卷の摄影デ-タ”。再次返回舗装山道B到右边的尽头的分岔口进入未舗装山道C，在入口左边不远的位置打开箱子获得应急セットC，一路往右走杀掉几个中型种获得情报，在右边的分岔口到达未舗装山道D，右边尽头与研究员对话获得防卫情报。往左走遇到人型大型种，击败后获得大型种情报，继续往左走找研究员修理零件，与旁边的另一名研究员对话获得防卫情报，回到基地与作战本部室的小出トキオ（司令座位右旁）对话获取防卫情报。

集齐了所有情报后回基地制作“上申书”，本次采用以下三点情报：

1.吸い込まれた车两は落下せず

2.龙卷が何かを吸いこむ时に热放射が起こる

3.黑い物体がレ-ダ-施设付近で轨道变更

根据队员们收集回来的情报，发现早前的巨大龙卷风实际上是小型黑洞。为了对抗这次的特异点，小清水博士还需要少许时间做出对策，于是大家各自回房间休息。九断征四郎回到房间时又看见了妹妹命的幻影，米姆操纵被同化的她来到九断征四郎面前游说他放弃战斗。他当然不会同意，在妹妹的幻影消失后，基地立即响起了警报，所有直接战斗队员立即到作战室准备出击迎战来袭的特异点。



**BOSS战　　第四号“特异点”**

第一阶段：这一阶段主要不要被小黑洞打中就可以了，小黑洞用110-试制EMPライフル需要多打几次才能抵消，用AF-117-EMPライフル的话两枪就能抵消了，等到战术壳状态槽蓄满第一格后会追加新武器，这个武器每次只有一发，发射后需要等几秒才能再发射，是对本次BOSS的主要攻击手段。

第二阶段：当它脱掉暴风外壳后继续使用追加的武器进行攻击。BOSS的血槽快被打空的时候进入剧情，在黑洞中的第四号特异点突然伸手捉住九断征四郎所驾驶的新战术壳，并且在他的驾驶室中再度出现妹妹的幻影，又一次游说九断征四郎。由于受到幻影的缠扰，九断征四郎就这样连同新战术壳被第四号特异点拉进黑洞一起消失了。

## 第五话　冀ウ

被吸进黑洞的九断征四郎醒来发现自己身处荒芜的基地中，在醒来的地方发现茅ヶ崎苍太留下的记录纸，在下一层的个人房间尽头找到茅ヶ崎苍太，他跟原本应该死亡的笹原七濑在一起，但笹原七濑却说不认识九断征四郎，搞不清楚状况的三人决定先去找东队长和楔司令再商讨解决办法。来到柔道场，交谈后发现这个现象可能是这里并非米姆的原因走向灭亡，而是受到小惑星袭击

而爆发大规模的地壳变动造成的。越来越搞不清楚状况，于是九断征四郎和茅ヶ崎苍太去作战本部找禊司令，当禊司令见到九断征四郎后突然哭泣，而且禊司令看起来比二人认识的那位年纪还要大。从这位禊司令口中得知九断征四郎他们身处的是另一个平衡世界，但详细原因不能向二人说明，禊司令怕将事情详细说出来后，原本的世界将会抹杀他们二人的存在，而且在这边世界也不能久留。禊司令知道让他们二人回到原本世界的方法，让二人去找技术协力者。

离开作战本部到绿色光点的地方寻找技术者。找到两名技术者后再回到作战本部，靠着电力供给在新宿制造返回原来世界的接洽点，二人必须乘坐列车穿越空间回到原来的世界。禊司令带领二人走出基地去车站，在车站将两只大型鱼怪击倒后，禊司令就要跟二人道别，临别时禊司令告诉九断征四郎，那边世界的禊需要他，希望九断征四郎能成为她的力量并拯救她。不知道具体发生什么事的九断征四郎看到禊司令如此的请求还是答应了她。实际上禊司令的意思是希望九断征四郎在那边的世界能保护犹如人偶一样活着的另一个自己。哀伤的禊司令轻轻地呼叫着一个陌生的名字"一守征海"……承载着二人的列车穿越时空，在这个扭曲的空间中，九断征四郎又一次遇上妹妹的幻影，对于命的一再诱惑，九断征四郎下定决心要作战到底。回到这个被米姆侵蚀的世界，特异点再次出现，并且是与荒吐一起。九断征四郎二人终于回来了。

**BOSS战　第四号"特异点"（第三形态）**

第一阶段：攻击手段之一的铁拳，如果实在躲避不及，就第一时间防御，因为这一击比较伤血。

第二阶段：发出黑旋风，移动即可躲避。

第三阶段：吸力攻击，在自身周围制造巨大的龙卷风，将目标卷到身边然后捉起来投掷，玩家只需要做出跳跃动作就可以回避这个攻击。

由于本次战斗一开始战术壳状态槽已满了一格，必须尽早结束战斗，一开始就用新的技能和必杀技攻击BOSS吧！

## 第六话　舫ウ

在击落第四号特异体的这一个月里，其他特异体都只是作出一些零星的侵袭，入侵规模有弱化的现象，可能是为了接下来的大规模攻势做准备，时间或将会在连盟总会演说之后。但明天是难得的休假，暂时先放下这沉重的工作吧，禊如此想。

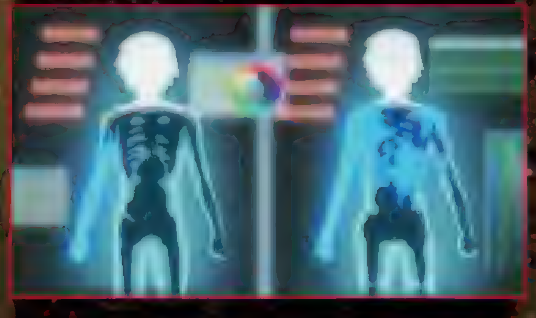
休假的早晨，九断征四郎一早就被闹铃吵醒，医疗长仲间纪在找他。首先来到研究室进行一次精密检查，然后到司令室看见六机的创立人鹰乃巢严公爵。结束对话后先不要离开司令室，与禊司令的管家继续进行对话，管家梁川先生拜托九断征四郎将一份物品带给禊司令，那是禊司令忘记带走的物品。不忍让闪到腰的管家奔波，九断征四郎只好跑腿了。

从基地一直往左走到惠恩高等女学前，与门口左边的女高中生对话，原来这位名叫森本ひより的女孩是禊司令的同班同学。当九断征四郎正打算把物品拜托这位女孩转交的时候，禊司令走出校门，根本没可能出现这里的人突然出现了，禊司令也吓了一跳，为了避免闹起小风波，禊司令和九断征四郎快步离开校园。回到基地，九断征四郎将管家梁川先生托付的袋子交给禊，原来是禊的泳衣。今天禊打算逃离黑犬的监护去泳池游泳，难得休假，禊也邀请九断征四郎一起去。实际上，黑犬和森本ひより都是鹰乃巢公爵安置在禊身边的两名监视者。

禊脱离了这两个人的监视与九断征四郎尽情畅泳，当禊表示口渴时，九断征四郎便去泳池摊贩那购买饮料，结果发现这个摊贩根本就是自己认识的茅ヶ崎苍太，旁边还站着平时不苟言笑的彡

リア。九断征四郎不想再跟这两个人纠缠下去，决定还是去自动售卖机购买饮料。走向泳池监视员那询问自动售卖机位置的九断征四郎发现这个人就是**イグナ-ト**。九断征四郎不想再搭理这些多事的人，立即转身走向储物柜旁的自动售卖机。正当他买了一瓶果汁的时候，游泳池那边响起了巨大的爆炸声，有只特异点的子体袭击泳池，而且禊被子体吞到了肚子里了，众人打算迎战，奈何没有把武器带在身上，这时禊的同班同学森本ひより把每个人的武器都拿到眼前了，情况危急，九断征四郎马上出战。击倒子体后将禊救出来，然后返回基地。

在基地中，仲间纪医疗长早上为九断征四郎做的精密检查结果出来了，九断征四郎的体内的米姆正在迅速扩张。恐怕是与早前的作战中遇到米姆化的妹妹有关。



当九断征四郎回到自己的房间时，发现黑犬在自己的房间里面等候，他是来责问九断征四郎擅自带走禊的。被黑犬打伤了的九断征四郎的衣服上染了血迹，更换衣服后来到司令室接到出击的命令。

从基地上到惠恩高等女学前往左走，一直到最左边的交叉口进入学校里，先跟子体作战，获得子体情报，然后跟女学生对话获得防卫情报。再继续往左走到尽头打开宝箱获得功勋值2000点，然后走到最右边将子体击倒与警察对话获得防卫情报。返回中间的交叉口进入环七通り，首先在左边打开宝箱获得ド-ピング剂A，然后往右走，跳上左边的断桥，在断桥边上与男性对话获得防卫情报，然后一直往右边的断桥走，中途遇到中型子体，击倒获得情报，到最右边的断桥上和男子对话获得功勋值5000点。之后回到惠恩高等女学前往右走，到交叉口前往神田川沿いA，先往左边走，与电灯杆旁的男性对话，他遗失了戒指，再继续往左走，在水坑中调查获得**エンゲ-ジリング**，稍后折返的时候交给他就会获得赠礼。在神田川沿いA的左边交叉口来到神田川沿いB，走到左边与男性对话获得防卫情报，然后回到神田川沿いA，到刚才还没走的右边，在最右侧与女学生对话获得防卫情报。从神田川沿いA右边的交叉口往下走来到神田川沿いD，与在最右边与男性对话获得防卫情报，最左边的宝箱则是应急セットC。再次回到神田川沿いA，往右侧的分岔口往上走来到神田川沿いC，向右侧的女学生打听情报。最后返回惠恩高等女学校与大型种战斗，获得大型种情报。

集齐了所有情报后回基地制作“上申书”，本次采用以下四点情报：

1.パトカ-が饮まれてすぐ吐き出された
2.高速道路の壁で殴ったら逃げた
3.环七沿いにミ-ムの子体が出现
4.地下调水池があるが异常が起きている

上申书成功通过，九断征四郎到司令室与禊对话后出击。

## BOSS战　第五号“特异点”

第一阶段：诱导第五号“特异点”移动到地图上的绿色标记上（也就是紫色战车所在的地方），通过战车一起发射LRAD对第五号“特异点”的表面保护层进行破坏。

第二阶段：BOSS的攻击方式分别为平面光束，这个移动就可以躲避；自身周围放出冻气，这招范围不大，不接近BOSS即无须担心；投射性光束，玩家要尽量到处闪避，只要停留一下BOSS就会放出这招，伤害比较大，而且有硬直时间；最后还有一招体当，跳跃就可以避开这个攻击。

第三阶段：这阶段的战斗推荐使用枪攻击，尽量不要近身

## 第七话 蠢ク

两次在军区进行大肆破坏的第六号“特异点”，总是在深夜来袭，在黎明前消失，好像只能夜间行动。果然在连盟总会演说之前就开始进行猛烈的侵袭了。

在基地内触发所有指示的对话，之后剧情要求大家集合到简报室，楔一脸严肃地说出这次作战内容。这次将对米姆月面星云进行强袭作战，名为Operation Daybreak晓作战，集合世界各国40万兵力对月面星云作总攻击，也就是说六机、新荒吐、直接作战部队都将在宇宙作战，为此武器室已经对荒吐进行了空间战改装，本次作战连整个六机的基地都会飞上宇宙。正当大家都热衷于这次作战讨论时，突然一个通信告知第六号特异点出现了。为了避免再出现更多的遇难者，九断征四郎与队员们必须尽快找出特异点的弱点。

从基地来到恵比寿四丁目，一直往右走到交叉口，进入恵比寿グレ-トパレス，往右走与右边街灯柱旁的男子交谈获得情报，从右边的交叉口进入恵比寿三丁目，击败中型种后进入长者丸踏切。继续往右边一直走与大型种战斗，获得子体情报，再往右走到边缘与女性对话获得功勋值10000点。从长者丸踏切回到恵比寿三丁目再回到恵比寿グレ-トパレス，从右下方的分岔口进入恵比寿五丁目，与路口的女子高中生对话获得防卫情报。然后往右走，与工地员对话获得防卫情报，继续走向最右方，将中型子体击败，然后与边缘上的工地员对话获得防卫情报。回到恵比寿グレ-トパレス往左走穿过第二栋倒塌的楼房调查宝箱获得紧急治疗セットA，走到最右边打开宝箱获得功勋值300点，在右边的交叉口进入恵比寿南一丁目，与路口与男性对话获得防卫情报，一直往右走，右边街灯柱旁打开箱子获得功勋值500点。在最右边的房子必须由茅ヶ崎蒼太进行爆破才能进去，在里面与NABI对话获得防卫情报，然后再与NABI身边的男子对话获得防卫情报。

集齐了所有情报后回基地制作“上申书”，本次采用以下三点情报：

1.光通信の通信带域に异常な负荷

2.フォトニック结晶のケ-ブルを食い荒らした

3.ド-ンコ-ラスをもとに作成している

### BOSS战　第六号“特异点”

本次BOSS战也是主要使用射击武器，BOSS有两种捕捉玩家的攻击手段，而且两个都能对玩家造成极大伤害。长距离径向弹拥有超长的射击范围，只要拉开距离就可以顺利避开了；当BOSS在玩家身上投放六角形的光束罩时不可以试图用跳跃逃离光束罩，因为这样受到的伤害会更大，玩家只需要耐心击破地上的六个发射装置就可以成功脱险了；BOSS还会对玩家放射出一个黄色电屏障，将玩家锁定在近距离，然后连续投放出烟幕弹，如果玩家来不及闪避，就及时防御吧。

在对抗第六号“特异点”侵袭的一周后，连盟总会演说终于开始，在会场出现了三年前对地球宣战的人**エイブラハム**，在元老院中集合着楔的爷爷鹰乃巢公爵等重要人物，楔和副官也在其中，为了能在**エイブラハム**演说后立即进行对策。

**エイブラハム**作为米姆的代表宣布在72小时后对人类进行最后的总攻击，要通过这次攻击把人类从这个宇宙中消灭。对于**エイブラハム**的演说，楔的爷爷鹰乃巢公爵并不感到惊讶，而且还表露出一副毫不在乎的样子分析着，既然米姆即将发动总攻击，那么人类这方面的Operation Daybreak晓作战就势在必行了。然后鹰乃巢公爵还断言这个计划必定会失败，集合世界各国40万兵也将被米姆同化，米姆的目的达成后就会从地球圈消失。原来鹰乃巢公爵以这40万兵作为

诱饵，出卖了人类。

这时候本应在会场的エイブラハム却突然出现在大家眼前，原来在会场的エイブラハム是克隆人。与鹰乃巢公爵事前了解的有所出入，エイブラハム演说的内容有变，当被问到原因时，エイブラハム变成了已死的八神拓海，并说出这是以他的意志引导着米姆。鹰乃巢公爵以为八神被エイブラハム的意识吞噬，因为米姆是意识的集合体，虚弱被强烈吞噬是理所当然的。八神再次重申刚才的演说是要同化全人类，在72小时之后消灭人类这个种族，以自己的意志创造新的世界，这同时也是一守征海的意志。鹰乃巢公爵听到这个名字显得相当动摇，这是当初公爵自己亲手抹杀的男人的名字——由于对自己孙女的执着，在另一个世界杀掉的男人。而他则以米姆的姿态再现眼前，这次八神出现的目的是为了迎接禊。禊对于眼前这个男人感到陌生，觉得他并不是自己从前爱过的人，可能是外貌上的改变，所以导致禊有这种想法，征海是这样认为的。由于公爵派手下狙击征海，他的人格产生分裂，从而逃来了这个世界，为了逃避追杀，改变了外貌。征海来迎接禊，为了一起踏入二人新世界，创造一守征海所希望的世界。征海会在月面星云等待禊。

## 第八話　翔ル

Operation Daybreak晓作战将在3天后按计划进行，但六机的司令禊并不会参加。九断征四郎向副司令逼问着原因，但无论如何副司令都没打算说出实情，九断征四郎只能暂时作罢。之后和研究室的小清水博士、待在自己的房间的森本ひより和简报室的队员触发对话，刚走出简报室的门口就发生巨大的震荡，广播呼叫六机各个指挥官到作战本部集合，九断征四郎赶到作战总部找副司令。这次的震荡果然是特异点造成的，这次的特异点很明显是冲着六机而来，九断征四郎必须尽快找出特异点的弱点进行对抗。

从基地来到外苑通り一直往右走，途中与小型子体战斗后九断征四郎获得防卫情报。来到在最左边的楼房，坐电梯到楼顶，通过楼顶到达南六本木へ，左边一路过去会遇上中型子体，战斗结束后获得子体情报，再调查旁边的子体残骸，获得防卫情报。到最左边的楼顶和女人对话，获得防卫情报。下楼回到外苑通り往最右方走打开宝箱获得ドーピング剂A。在外苑通り右边的分岔口来到六本木驿前通り，与最左边的女性对话获得防卫情报，然后前往最右边的楼房，坐电梯到楼顶，一直往右走就是六本木一丁目在，在楼顶与男性对话获得防卫情报，然后继续到最右边，从下段的楼房往左到达六本木二丁目，从最左边的基地电梯楼再往右边走与子体大型种作战。

集齐所有情报后回基地制作“上申书”，本次采用以下三点情报：

1.刀身が高热を帯びる

2.铁骨に贯通された子体が死んでいた

3.子体は驿には入ってきていない

上申书成功通过，在出发前九断征四郎被副司令叫到司令室，副司令询问九断征四郎是否会保护禊司令到最后，即使知道事实的真相，九断征四郎回答他将坚持作为战士保护禊、机关的伙伴、街上的住民到最后。副司令对九断征四郎的回答很满意，于是将事情的真相告知。原来这个世界是由一守征海创造的电脑空间セカンダリバース，而真实世界就是九断征四郎曾经被四号特异点带去的那个地方，那里不是什么平衡世界，而是受到小惑星多重冲击的现实世界的地球。制造这个电脑空间是为了让现实世界的人移民过来，而这个世界里除了计划中的成员是人格完全复制过来之外，其他人都只是电器信号集合体的机器人而已。对于九断征四郎来说，这场战斗有没有意义都没关系，大家都只是为了生存而战斗。

**BOSS战　　第七号“特异点”**

第一阶段：诱导敌人，不要让它破坏飞船。

第二阶段：一边诱导它一边将它击倒，BOSS有三种攻击方式，第一种是放出半自动追踪弹，只要移动就能躲避；第二种是放出镭射浮游炮，看准时机防御然后将浮游炮击落；第三种是陀螺式旋风体当，这个攻击跳跃就可以回避。击倒第七号“特异点”后，九断征四郎驾驶着新战术壳从公爵手中夺回楔。

## 第九话　赫ク

这个电脑空间世界和真实世界的关系，九断征四郎已从副司令口中得知，但在他心中仍有一个疑问，米姆和移民计划的成员有什么关系呢？楔告诉他两者其实同样都是移住者，跟作为机器人的楔他们不同，移住者们拥有在这个世界进行自由设定的特权，包括年龄、容貌、性别。之后米姆迷失自我，使情报粒子变化，米姆化。米姆会被冠以宇宙侵略者的名号，只是这个电脑空间世界的机器人的认知而已。谈到这里，警报广播突然向起，宇宙军队被米姆攻击，与此同时，在地上的作战部队将准备发射超长距离荷电粒子炮，之前被特异点破坏的控制塔是假的。

作战基地成功降落到月面星云，这次的作战目的是消灭八神拓海。

从基地出来到达突入口，一直往右走，到分岔口坐乘坐电梯，抵达量子足场，这部分不要管小怪，一口气冲过去跳到红色立足点上，这些红立足点除了最后一个以外其他都会很快坍塌，所以必须马上往前跳。在最后一个立足点上等待它下降，当它降落到左边一片红色地毯处就要赶快跳过去，否则立足点会继续下降重新跨越量子足场。来到玉座の通り进行小BOSS战，敌人是强化单眼兵×3。

战胜它们之后，操作角色切换到黑犬和森本ひより。往右走，前面一路上都是红色液体墙壁，将墙壁击破后会液体会飞溅，碰到液体就会受伤，这个时候换成森本ひより用枪进行攻击吧。继续往右走乘坐电梯，来到液体柱エリア，以绿色液体柱为立足点向前走。来到モザイクエリア，这些立足点的箱子并不会消失，但一段时间内这些箱子就会组合起来，玩家必须在箱子组合之前跑过对面，千万往爬上去。跨过モザイクエリア来到宿り木エリア，首先与中BOSS战斗，战斗结束后触发剧情，黑犬对八神，由于森本ひより的死，黑犬也不想再生存下去，于是启动自爆装置。因为宿り木エリア爆炸的原因，刚才围绕着九断征四郎他们的一堆强化单眼兵停止了运作。进入房间触发剧情，六机对米姆月面星云进行最后攻击！

### 九断征四郎的战斗

本次战斗九断征四郎驾驶宇宙用战术壳进行核飞弹作战。将敌核飞弹全部破坏后就完成任务。战斗注意当遇上组合核飞弹时，玩家可先按住三角键将能量槽储满后再进行攻击。



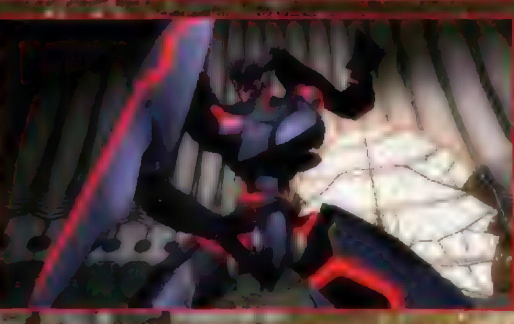
## 最终决战

首战ゴーレム×3体，这三个敌人的HP是共用的。也就是说攻击一只等于攻击其余两只。他们会经常防御，推荐先使用AF-117-EMPライフ对三体进行攻击，然后等战术壳状态槽满一格时再使用必杀技进行有效攻击。

第二战要面对驾驶真荒吐的八神，攻击方式为射击和发出“Disruptors”，“Disruptors”很容易看穿，进行攻击之前八神会喊出必杀技的名字，而这招也无法更改方向，并不需要在意。本次战斗尽量与他拉开距离，等到能放出必杀技的时候再对准他攻击。基本上2次新必杀技和1次“Disruptors”就可以将他击败。

第三战，九断征四郎以直接战斗模式对战操作真荒吐的八神，八神的攻击方式就是全身散发黄色闪光、用拳攻击、放出镭射弹还有“Disruptors”，当他散发黄色闪光的时候一定要按R进行防御，拳头攻击和镭射弹可以轻易躲过，“Disruptors”发出时也会喊名称，注意下便可以躲过。这场战斗集中攻击BOSS的胸部和头部。当他靠近时用九断征四郎攻击，当他走开时切换成楔用枪攻击。



这个世界的创造者八神拓海实际上是被化身为小清水博士的UMA（这个世界的电脑）所保存的三个一守征海人格记忆的其中一个，另外两个是九断命和九断征四郎，由于八神拓海崩溃被米姆同化，将八神拓海击倒的九断征四郎准备收拾残局，楔不愿再被留下于是与九断征四郎一起……这个世界一切恢复正常，在这个没米姆的世界正是一守征海的愿望。

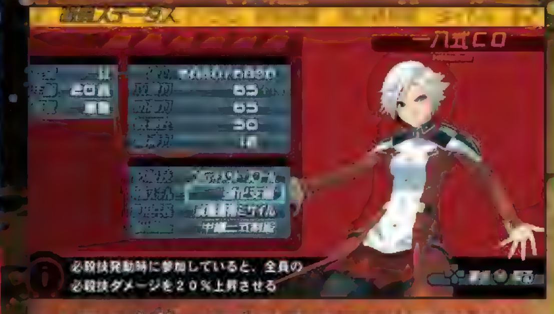
通关后要素：武器，功勋值，状态全部可引导至第二周目开始，追加VERY HARD模式、画廊模式。

隐藏要素：

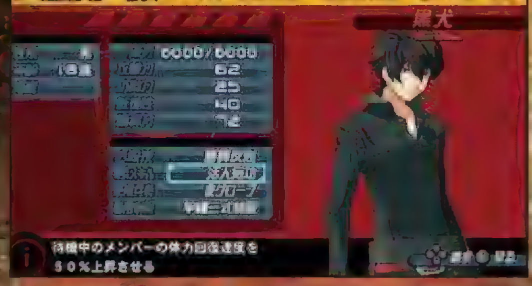
1.宇佐美笸原生存，通关开启。

2.鹰乃巢楔参战，开启办法为通关时人口5000万以上，主角的平均能力值高于50。

3.一八式COヒトハ参战，二周目隐藏角色，一周目后在第四话与医疗长对话，并且支付5000功勋值，第六话加入。




4.黑犬参战，继承付费试玩存档或到PSN购买DLC。



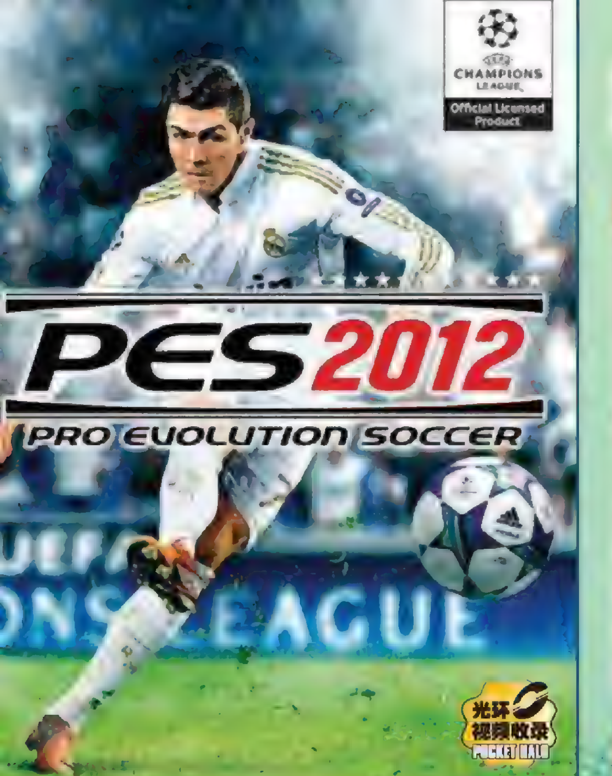

5.重装型三式制服，第二话中选择防御力优先。

6.画廊模式，通关开启。




整个游戏玩下来给人的感觉是语音足料，声优的演出水准高，戏剧式的故事推进，让人有在看科幻动画般的感觉，剧情编排让人满意，结局让人猜不透。可操作角色有11人，每名角色都拥有个性攻击动作，可惜动作硬直是大问题，害整个战斗并不流畅，战斗系统还有待改进。不过本作的音乐相当出色，很好地营造故事气氛，是近期PSP游戏里的精品。

文 纸鸢 美编 sienna




## 职业进化足球 2012

Pro Evolution Soccer 2012

| Konami | SPG | 2011年10月28日 |
|---|---|---|
| 日版 | 1～4人 | 19.99欧元 |
| 无对应周边 | | |

PSP

“《职业进化足球》（日版名为《世界足球 胜利十一人》，以下简称《PES》）系列”过去几年在家用机平台的日子并不好过，这一切和《FIFA》的迅速崛起不无关系，两大足球游戏仍然在你争我夺地互相追赶。相比家用机，PSP这边就安静多了，无论是《PES》还是《FIFA》，都已经发展成熟并定型，看过了之前PSP版《FIFA 12》的表现之后，这次就跟随我来看看PSP版《职业进化足球2012》的表现吧。



## 操作指南




操作一直是“《PES》系列”的看家法宝，PSP上的本作自然也不会例外。在整体的操作上，本作沿袭了PSP版一直以来的传统，所以如果是系列的老玩家的话，一定能够迅速上手；如果你是第一次玩《PES》的新手，那么就好好学习一下最基础的操作吧。

**基础操作**

| 按键 | 进攻时 | 防守时 |
|---|---|---|
| 方向键/滑杆 | 带球移动 | 无球移动 |
| × | 短传 | 抢断（按住） |
| ○ | 长传 | 铲球 |
| △ | 直塞球 | 守门员出击 |
| □ | 射门 | 电脑协防（按住） |
| L | 假动作（连点） | 切换球员 |
| R | 加速带球（配合方向键） | 加速移动（配合方向键） |

除了最简单的基础操作之外，要想玩好《PES》，进阶操作的学习是必不可少的。虽说是进阶操作，但下面的列出的这些内容也算是《PES》中最基本的要领了，所以务必要全部掌握，这样才能在游戏中踢出漂亮好看的比赛来。

**进阶操作**

| 动作 | 操作 |
|---|---|
| 二过一短传 | L+× |
| 二过一长传 | L+○ |
| 挑传直塞球 | L+△ |
| 高轨道挑射 | L+□ |
| 假动作 | 按住L不放，搓方向键，不同的搓法会出现不同的假动作（还要看球员本身的能力） |
| 向后拉球 | 按住L不放，同时按球员面朝的反方向的方向键 |
| 跳起 | 对方来铲断时，连按两次R |
| 急停 | 带球时，松开方向键后，快速按R |
| 大步趟球 | 加速带球时，按带球方向的方向键2到3次 |
| 脚后跟传球 | 按球员面朝方向的反方向键+× |
| 一脚出球 | 在球到达球员之前就按× |
| 假动作射门 | 普通射门时，在力度条消失之前按× |
| 低轨道挑射 | 普通射门时，在力度条消失之前快速按R2次 |
| 将球放下 | 守门员手持球时，L+R |
| 超级取消 | △+○，可以使自动追球的球员停止当前动作 |

### 关于力度

“《PES》系列”中，长传和射门一直有着“力度”要素，力度大小是可以在画面上清楚看到的，只要按下○（包括开任意球和角球的时候）之后，踢球球员名字的上方就会出现一个彩色的力度条，力度大小由按键时间的长短决定；按□时也会出现力度条。对于新手而言，“力度”是游戏中一门必须掌握的学问，在本文中三言两语确实很难说清楚，还是需要“Training（练习）”中摸索才能有所进步。



## 定位球解析

在现代足球中，定位球已经成了非常重要的得分手段，在足球游戏中也是如此，不要

认为简单地踢球就可以赢得比赛，《PES》毕竟是为了还原真实足球而存在的一款游戏，所以掌握好定位球的踢法，将大大提升玩家在游戏中克敌制胜的能力，下面我们就来讲解一下游戏中定位球的操作。

## 界外球



抛掷界外球的时候，玩家可以通过方向键或者滑杆控制抛掷方向，按下×为轻轻掷向最近的一位本方队员，按下○则会抛向较远的地方，按△则会扔出类似直塞球时对位置不对人的球。

## 角球



角球可以使用○和×发出，之前可以使用方向键进行角度调整。按○是普通高度的正常角球，按×则是传给附近队友的战术角球。另外，使用○开角球时同样可以控制力度，通过按键时间长短决定，另外再配合方向键，可以踢出不同高度和速度的球来。

## 任意球



任意球可以使用○、×和□三个按键来处理。和运动战中的功能差不多，就是长传、短传和射门，力度和角度则需要通过按键时间和方向键掌控。

另外，有时候可以快发任意球，在对方刚刚犯规的时候，如果可以快发任意球的话，屏幕上会提示按下“L+R”，这时候迅速将L和R一起按下即可快发任意球，不按的话则会进入普通的主罚界面；进入普通的主罚界面后会显示追尾视角，这时候也可以同时按下L+R，这样站在球前的人会变成2个，从而演变出更多样的任意球战术来。

## 点球



点球分两种情况。第一种是玩家作为主罚点球的球员时，玩家需要通过方向键选择射门的角度和位置，然后同时按下□，球就会踢出；第二种则是作为守门员，操作同样是方向键+□，不过要在对方射门队员触球的瞬间操作，这样守门员就会扑向玩家指定的方向，总的来说比较靠运气。

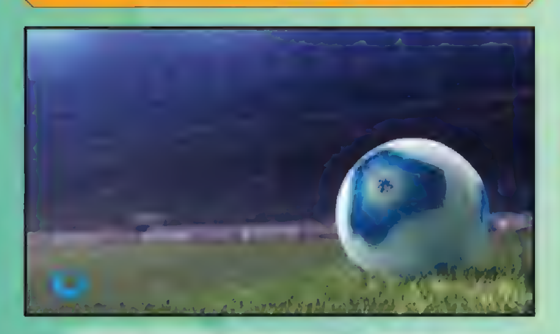
## 菜单介绍



《PES》的菜单在足球游戏中算是比较复杂的了，从游戏模式到各种设定应有尽有。多样的菜单自然可以让游戏拥有更加丰富的内容，但是对于新手来说，要完全了解也不是一件容易的事情，所以下面就跟随我，分门别类地认识一下这些菜单的内容吧。（由于《PES 2012》已经推出了欧版、日版和民间

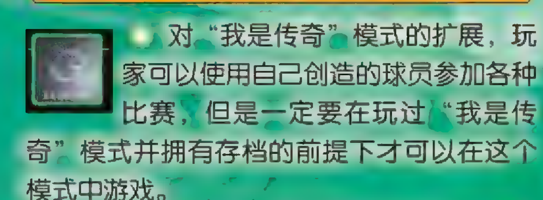
汉化的中文版，所以下文中以英文版和中文译名以及图标为准。）

## MATCH（普通比赛）



该模式下有Exhibition、Quick Start、Penatlies和Adhoc四个选项。第一个是“热身赛”，玩家可以选择自己要控制的队伍和要对战的队伍，然后还可以调整首发阵容、比赛场地、比赛用球等设定；第二个是“快速比赛”，选择进入之后，就会马上开始比赛，首发阵容为游戏默认，比赛场地和用球随机出现；第三个是“点球大战”，可以直接选择两支队伍开始点球大战；最后的则是联机模式，可以通过PSP的无线联机功能和身旁的好友对战，经笔者使用PSP go和PSP-3000l连接测试，发现对战时非常流畅，没有任何卡顿。

## Legends（传奇扩展）



对“我是传奇”模式的扩展，玩家可以使用自己创造的球员参加各种比赛，但是一定要在玩过“我是传奇”模式并拥有存档的前提下才可以在这个模式中游戏。

## UEFA Champions League（欧洲冠军联赛）



该模式是目前“《PES》系列”最引以为豪的一个卖点，受到欧足联官方授权的“欧洲冠军联赛（简称“欧冠”）”模式，玩家可以选择一支入围今年欧洲冠军联赛的豪门球队，参加和真实赛程相差无几的比赛。同时也可以选择两支欧冠球队进行普通的热身赛。

## Copa Santander Libertadores（南美解放者杯）

前作开始加入的一个模式，玩家可以在游戏中体验得到官方授权的足球赛事——“南美解放者杯”的乐趣。该比赛是由南美洲各支顶级俱乐部之间竞争最高荣誉的足球赛事，可以看作是南美版的“冠军联赛”。玩家选择一支入围解放者杯的球队，参加和真实赛程基本相同的比赛，以最终取得南美解放者杯作为目标进行游戏。

## Master League（大师联赛）



“大师联赛”一直以来都是“《PES》系列”最耐玩的一个模式，玩家可以培养一支心仪的俱乐部，从低级别的联赛开始，体验一步步登上足球世界之巅的乐趣。当然了，因为是最重要的模式，所以也很容易让人沉迷其中难以自拔，因而玩起来一定要有度哦。

## Become a Legend（我是传奇）



近年来在足球游戏乃至篮球游戏中都开始流行起来的一种全新玩法，在这个模式中，玩家不再是控制一整个球队参加比赛，而是创造出一个属于自己的球员，并控制他开始自己的球员生活。从他的姓名到擅长的场上位置都完全由你决定，所以玩家甚至可以创造出一个自己，在游戏的世界中体会作为一个职业球员的点点滴滴，也许当年的足球梦想就可以在游戏中实现了。

## World Player（世界级球员）



又是一个前作中加入的模式，玩法上和上面介绍到的“我是传奇”模式差不多，都是只能在比赛中控制固定的一名球员进行游。不过该模式下玩家不用培养球员，可以直接选择心仪的球星，和他一起在新赛季奋战。

## League（联赛）



可以选择游戏中的任意一支球队，参加该队伍所属的联赛，因为联赛多是主客场制，所以该模式的游戏周期比较长，适合对欧洲足球了如指掌的玩家。

## Cup（杯赛）



可以选择一支球队，为了夺取杯赛冠军而努力。比赛多是淘汰赛，所以游戏周期比较短，适合任

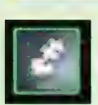
何喜欢足球的玩家。

## Training（训练）



在这里，玩家可以进行包括带球、传球、射门在内的所有基础操作，当然，角球、点球等内容也可以直接在此处体验到。

## Edit（编辑数据）



可以编辑包括球队、球员甚至球衣在内的几乎游戏中所有的数据，可以让游戏中的球队更加接近现实当中的情况。

## Gallery（陈列馆）



就像该模式的译名一样，这里陈列着玩家到目前为止的几乎所有游戏内容，包括获得的奖杯、存储的比赛精彩进球、联机对战的胜败记录等，此外还有"PES商店"，可以购买隐藏球员、隐藏球队、隐藏球场等，此外还有游戏代言人梅西的PSP用壁纸等，内容非常丰富。

## System Settings（系统设置）



这里可以更改游戏系统的一些默认设定，例默认按键的修改、解说音量的调整等。

## 新增内容&感受

简单说说本作一些得到改善的地方。首先是上一作中加入的"精彩回放"在本作中大幅被强化，因为在前作中，这个内容虽然被加入了，但是基本等于摆设，每一个精彩镜头的读取都要画上大量时间，面对着大量的黑屏读盘时间，性子急的人可能直接就按下START跳过了，不过在本作中，读取变得非常流畅，毫无延迟感。



▲"精彩回放"变得非常流畅。

然后就是新加入的任意球踢法，简单来说，就是在直接任意球主罚的时候，球员的脚接触到球的瞬间按下□键，这样就可以踢出没有旋转的电梯球了。




▲电梯球踢法

最后再说说联机的感受吧，很早以前曾经和朋友联过PSP版的《PES》，但是当时玩起来真是卡到球员在场上简直寸步难行，不过到了如今，PSP版的《PES》联机已经完全不成问题，虽然比较费电，但是玩起来却乐在其中，尤其是本作还支持4人联机对战，2名玩家控制一支球队和另外2人控制的球队展开对决，玩起来热闹非凡。需要提醒的是，为了不耽误大家的时间，联机游戏的时候，几乎所有的操作都有时间限制，所以任何操作都要准确有效，以免时间不够。两个人对战时候，每个联机者都有4次暂停的机会，上下半场各2次，按下START并不是立刻暂停，而是"叫停"，叫停之后，在下一次出现死球的时候，游戏就会暂停并跳出菜单，在对方叫暂停的时候，自己也可以进行各项暂停时的操作。



▲画面顶部的数字就是倒数时间，联机时随处可见。




和前作相比，本作的进化之处屈指可数，虽然细节之处的变化会时不时给人一个欣喜，但是PSP上足球游戏的发展也许真的已经到头了，相信大部分玩家只是习惯性地将《PES 2011》换成《PES 2012》，所以如果是系列的老玩家，不用我说也不会错过本作的。接下来，喜欢足球游戏的掌机玩家要做的，就是等待PSV的发售了，可以肯定的是，PSV上一定也少不了《FIFA》和《PES》两大系列的龙争虎斗，届时，掌机上的足球游戏必定会有质的飞跃。




魔女と人間。

うみねこのなく頃に Portable

通过前几年红过一阵的“《寒蝉鸣泣之时》系列”，让不少人都记住了龙骑士07这个名字。他以新颖的构思以及大胆的表现方式，创作出了多部让人印象深刻的作品。而《海猫鸣泣之时》，是龙骑士07从2007年起在PC平台上推出的一部推理题材的电子小说系列，该系列一经推出便凭借优秀的剧本吸引了众多的玩家，之后一直保持着相当的人气，2010年12月还在PS3上推出了画面大换血、邀请了众多名声优参与演出的重制版。而本次的PSP版便是以PS3版为基础移植而来，下面让我们来了解一下《海猫》的世界吧。

## 海猫鸣泣之时 携带版 1

うみねこのなく頃にPortable 1

| Alchemist | AVG | 2011年10月20日 |
|---|---|---|
| 日版 | 1人 | 3990日元 |
| 无对应周边 | | |

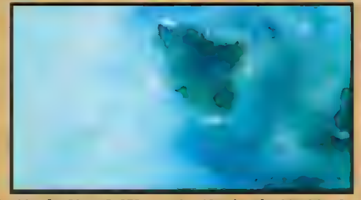
PSP

光环视频收录 POCKET HALO

| 操作 | |
|---|---|
| ○ | 确认 |
| □ | 系统菜单 |
| △ | 回顾已读内容 |
| × | 取消 |
| R | 快进 |
| L | 自动阅读 |
| SELECT | 截图 |

# 人类对魔女？真实与幻想的推理剧

## Story——黄金魔女的杀人游戏



1986年10月4日，右代宫家族的私有地——六轩岛正是此次故事的舞台。右代宫是日本以养蚕起家、有着相当地位的富豪家族，不过受关东大震灾的影响，这个家族曾一度没落，后来全靠现任当家——右代宫金藏的才能和运气，才使家族重振。右代宫家族的大部分人都死于那次大震灾，因此一族如今只剩下了金藏以及他的子孙。

金藏的子女得到了父亲的资金援助，开始创立各自的事业并组建了家庭。虽然分散在不同的地方生活，但他们每一年都要在金藏所居住的六轩岛上聚集一次，向父亲报告自己的事业状况，大家将此聚会称作“亲族会议”。随着当家金藏年龄的增长，家族遗产的问题开始被摆了出来，再加上几个子女在生活事业上遇到了种种问题，他们都渴望自己能够分到更多的巨额财产，这直接导致他们的家族感情开始出现破裂。

1986年10月，右代宫金藏的儿孙为了参加亲族会议再一次聚在了六轩岛上，不巧的是众人一上岛便遇到了强烈的台风，和外界的通信也被



彻底切断，六轩岛变成了一个巨大的密室。经过商量众人决定在金藏的别墅中老老实实休息，等待台风过去。就在此时，一封古怪的信件出现在了众人的面前——署名自称“魔女贝阿朵莉切”。



欢迎来到六轩岛，右代宫家的诸位。

我是长久以来一直侍奉当家金藏老爷的炼金术师贝阿朵莉切。今天，按照金藏老爷的要求，我将与其解除契约，结束炼金术师的工作。

这里我要向诸位说明一下，我与老爷之间的一部分契约内容。我，贝阿朵莉切在向金藏老爷提出某项条件，并得到同意之后，将大量的黄金借给了老爷。这个条件就是：当契约结束之后，黄金必须全部归还，并且我还将得到右代宫家的一切作为利息。

……好了，读到这里，诸位一定会觉得如此对待儿女，金藏老爷是个多么冷酷无情的人啊。不过，为了给诸位留下获得财富及名誉的机会，老爷他在契约之时还向我追加了一项特别条款。只要满足了这项条款，我贝阿朵莉切将会永远失去回收黄金和利息的权利。

特别条款：当契约结束时，贝阿朵莉切拥有回收黄金和利息的权利，不过，当有谁能够成功找出被藏起的黄金，贝阿朵莉切必须永远放弃这些权利。

以上便是特别条款的内容，从现在开始，我会开始进行“利息”的回收。不过途中一旦有人达成这项条款，我会将已回收的利息全部奉还。关于黄金的所藏地，家中那幅魔女肖像画下方的碑文就是提示。

那么，请尽情享受与金藏老爷的斗智游戏，我由衷希望今宵将会是一个知性优雅的夜晚。

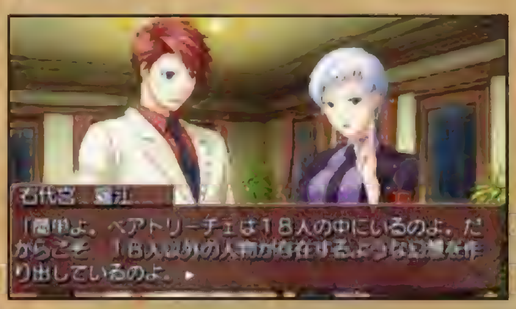
——黄金的贝阿朵莉切

**一封信让众人炸开了锅，起初虽然觉得是什么人的恶作剧，但信封上所印的家纹却又让他们不得不相信其真实性。当众人怀着复杂的心情思考、猜测时，黄金色的蝴蝶悄悄地飞入了别墅中，翩翩起舞。再过几个小时，这个别墅将会变成血染的人间地狱……**

Episode1

## 传说中的黄金魔女

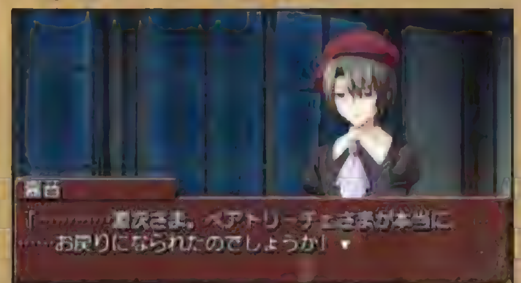
1986年10月4日，18岁的右代宫战人陪同双亲一起来到六轩岛参加亲族会议。前几年发生了很多事让战人连续六年都未来过六轩岛，因此见到久违的亲戚和屋内的佣人们他感到非常的怀念，开心地与几个同辈聊起往事来。另一边，几位长辈为了金藏的遗产开始了丑陋的争斗。在这个过程中，战人听到了关于居住在六轩岛上的魔女——贝阿朵莉切的故事。




Episode2

## 魔女的回合

女佣纱音因身分地位差距的恋爱而苦苦烦恼，另一位佣人嘉音也强烈地憧憬着自由的世界。见到两个人的状况，魔女贝阿朵莉切开始鼓励他们，称爱上他人是一件无比幸福的事。在魔女的说服下，纱音决定争取自己的爱情，她遵照魔女的吩咐得到了力量，实现了愿望。可是嘉音却察觉到了，在魔女的行动背后隐藏着邪恶的真意，因此他拒绝了魔女的诱惑。这两人的不同选择，会对六轩岛的故事产生何种影响呢?









## 幻想式描写、用真实推翻魔法论



本系列总共由8个篇章所构成，PSP版的本作收录了当中的Episode1和2。和之前的《寒蝉》一样，《海猫》也选择了类似于平行世界的描写方式。在每个平行世界的六轩岛中会发生不同的惨剧，不过人物、关系、遗产纠纷以及魔女的黄金等核心内容都是一样的。玩家需要通过各Episode去深入了解这个复杂的大家族，并将每一个世界所给出的重要线索收集、整体，从而推理出惨剧背后的真相。

为了增加推理的难度、让故事表现更加精彩，龙骑士07采用了非常有趣的幻想式描写。随着游戏的深入，魔女、奇妙的魔法、死者复活等各种非现实现象会出现在玩家眼前，也许有人会说“都有魔法了还推理个头啊，有了魔法密室什么的不都是轻松成立？”实际上玩家所看到的“魔法”并不是故事的真相，而是将现实幻想化的一种障眼法，充满幻想魔法的奇妙情节是在影射着事件的关键内容，如玩家看到某个死去的角色被魔法复活，那么现实世界的真相也许就是这个角色实际没有死、装死或是其他状况。通过这种夸张的表现手段，龙骑士07为玩家创造了极为丰富的想象空间。

### 观测视点

主人公右代宫战人除了在每个世界作为“舞台”的表演者，在众多平行世界外面还有一个扮演“观察者”的战人（类似玩家视角）。这个战人与魔女一起看着发生在每一个世界中的事件，以获得的情报围绕着“魔法是否存在，凶手是魔女还是人类”进行着激烈的对抗，他们精彩的推理和文字游戏也是这个作品的亮点之一。





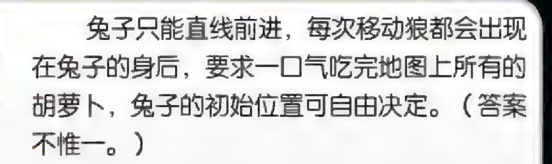

本专栏主要针对已发售游戏的下载内容进行介绍和解谜，由于游戏本身都已经发售了一段时间，主要内容也早就完结，而下载内容的部分就像是游戏诞生出的新要素，新内容，因此专栏也定名为“下崽”，新老游戏的下载相关要素都将在这里集结。






◆Level-5◆AVG◆2011年2月26日◆1人

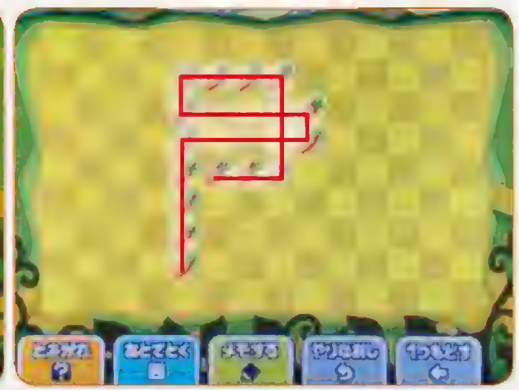
## 兔子的午餐
### （ウサギのランチ）




兔子的午餐 ●



兔子的午餐 ●



## 魔女的空中散步

魔女可以点亮小镇里的每一盏灯，每盏灯的照射范围为横竖直线，光线无法穿透障碍物。要求在横竖没有重复点灯的情况下让小镇的全部地方都亮起来（同一直线上有多盏灯时灯会变成红色）。

魔女的空中散步 ●



魔女的空中散步 ●



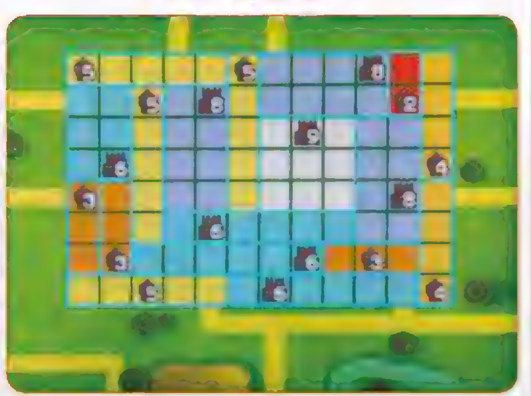
## 四方领地

每个城镇上的数字代表该城镇能拥有的土地，按照每个城镇的要求将土地分给它们。

四方领地 ●



四方领地 ●



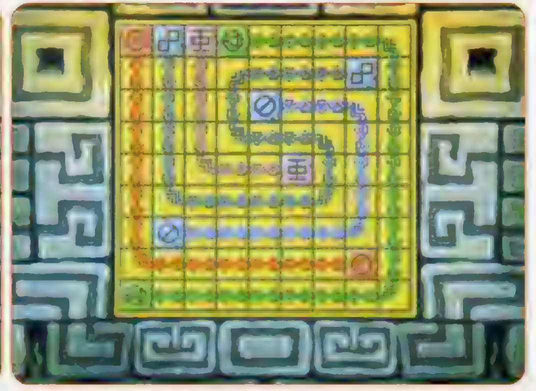
## 地下迷宫的秘宝

将相同的符号用线连起来，线与线之间不能交叉，将所有相同的符号全部连起来后就能获得秘宝。

地下迷宫的秘宝 ●



地下迷宫的秘宝 ●



## 危险的航海
## （キケンな航海）

这个谜题需要在海域里放置礁石以及画出船的行进路线。箭头上的数字表示箭头所指方向礁石的数量，放置的礁石不能并排，箭头所指方向的礁石数量必须等于箭头上的数字，其他非箭头指示的地方也可以放置礁石，但依旧不能并排。在完成以上条件的情况下，让船在不重复路线的情况下完成航线，而且船必须经过没有礁石的所有海域。

危险的航海 ●

危险的航海 ●



# 游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

晓洛洛 提供

## “热血歌王”圣诞广州开唱

### ——“Anisong-魂”水木一郎广州圣诞演唱会




曾为《魔神Z》、《鲁邦三世》、《魔神凯撒》、《奥特曼怪兽大决战》、《假面骑士V3》等众多作品演唱主题曲的热血歌王水木一郎，将于2011年的圣诞夜来到中国，带上他最享负盛名的25首经典歌曲，在广州蓓蕾剧院与玩家度过一个火热的圣诞夜。水木一郎至今所主唱的动漫歌曲已经超过了1000首，一直是各时代动画与特摄歌曲的代表，有着“动画歌之帝王”的称号。水木先生更曾创造了日本动漫界的奇迹——1999年8月30日至31日，完成了史无前例的“24小时1000曲演唱会”，被列为在日本唱了最多歌曲的单次演唱会。在圣诞当天，水木一郎更将请来演唱过《美少女战士R》、《青出于蓝》等人气动漫歌曲的日本动漫女歌手石田燿子作为嘉宾，务求为广大粉丝带来一个终身难忘的动漫歌曲圣诞夜。

“Anisong-魂”水木一郎 广州圣诞演唱会
演出者：水木一郎 石田燿子
时间：2011年12月25日 19：00
地点：广州蓓蕾剧院
主办单位：广州市源子文化传播有限公司
公司网站：www.yz.gz.cn

# 《口袋妖怪》绿毛虫之现实版

马竹 提供



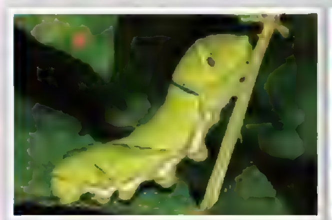


▲据说是南美洲热带雨林发现的小虫，当时被很多人怀疑是不是PS的……

▲萌物之绿毛虫。

绿毛虫是本人玩《口袋妖怪》生涯中遇到的第四种口袋妖怪（前三种是妙蛙种子、小拉达和波波），也是第一个虫子类口袋妖怪，虽然觉得这小虫子弱得让人欲哭无泪，但却也给了本人第一次进化的惊喜。那么本辑万花筒，就给大家看下绿毛虫现实中的模样，同样很可爱。

从特征来说，绿色、一对很卡通的大眼睛，外加个Y型的小角，便是绿毛虫了，动用了儿童时的课外读物知识积累外加搜索引擎，终于发现花椒凤蝶和玉带凤蝶的终龄幼虫满足这三个条件，区别在于玉带凤蝶的幼虫看起来扁些（如前面据说南美洲热带雨林发现的那个），而花椒凤蝶的幼虫看起来更胖些。



▲平时的样子，那两对很萌的“大眼睛”应该是震慑天敌的花纹，不过看起来好卡通的样子。



▲很像TV动画里绿毛虫进化前的样子。两个小角叫“臭角”，受到惊吓时才会伸出放出气味，这也是凤蝶幼虫的独有特征。



▲缩起来的花椒凤蝶幼虫，前面很大很好玩很醒目的那个并不是脑袋，真正的脑袋是臭角下面的那个看起来像嘴巴的凸起。

# 《新·深爱》店铺特典公开，有缘没缘您看着办

胧月 提供

话说“可乐妹罪恶滔天，搞得百姓怨声载道”——各位想“染指”《新·深爱》限定主机而未能得逞的FANS想必都一肚子怨气，这下不得不便宜黄牛，花上不低于4000的价格高价购机了。相比限定主机，还是秋叶原各个店铺的特典靠谱一点，至少只要你有朋友在日本，就能拿到一份较为特殊的周边。这次Konami公开了5种特典，有电话卡、文件夹、鼠标垫、图书卡、电子货币卡等等，不算很值钱却很有纪念价值。




▲Sofmap的特典电话卡，比较正统的三人校服合影。




▲爱花文件夹，在山田电机、石丸电气、Sofmap等多家店铺均有配送。




▲中华功夫娘版的凛子鼠标垫，只有在古本Online购入才能获得。




▶涩谷系的爱花，在新作中会作为梦境事件中的造型登场。




◀与青蛙亲密接触的宁宁，令人想起其声优皆口裕子在《Kanon》中的女儿水濑名雪。

# 《斯坦因之门》名场景再现！秋叶原广播会馆最后的活动

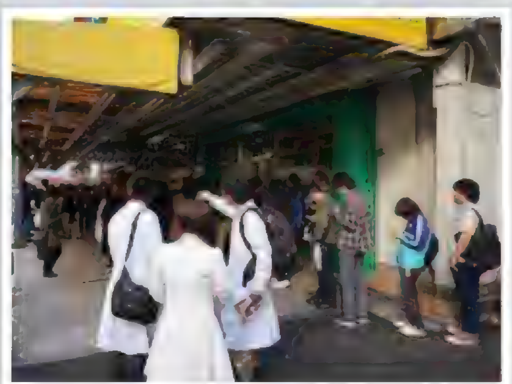
白菜 提供

▲原作中的名场景，人工卫星撞击广播会馆，完美再现。




▲广播会馆的象征，巨大的照明牌“世界的秋叶原 广播会馆”也是在东日本大震灾后第一次亮灯。





▲到处都能看到FANS的Cosplay。其中白大褂更是无处不在。

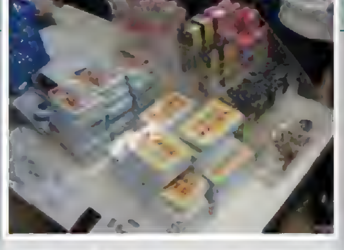
5pb.的空想科学AVG作品《斯坦因之门》经过动画化以后，在国内外都拥有了不低的人气。故事的主要舞台在秋叶原，几乎所有场景都能在现实中看到。其中最为出名的当属目前正在进行拆迁改建工程的秋叶原广播会馆。就在10月28日～30日，该会馆举办了拆迁前最后一次活动“秋祭@广播会馆”。活动的内容主要为集印章（根据收集的数量能换取小礼品）、贩卖原创礼品以及秋叶原清洁活动等。而最为瞩目的是本次活动与《斯坦因之门》进行了联动，原作中广播会馆与人造卫星撞击的场景也被还原了出来，不光是原作FANS，就连路过的行人也都注目三分。活动第一天开始就是人山人海的状况，不少原作FANS身着白色大褂的Cosplay出现。贩卖角落始终保持着长队，排队人数最多的时候甚至超过了1000人。

根据负责人介绍，这是最后一次利用广播会馆开办活动。明年4月拆迁完毕后，将会开始建设新的建筑。广播会馆将会成为大家的回忆。

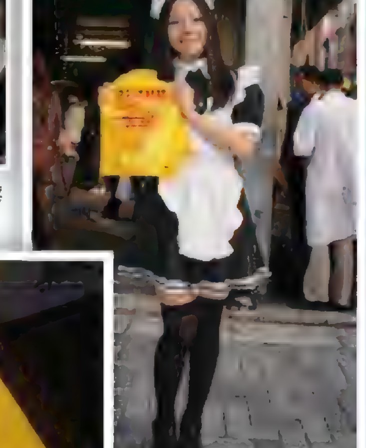
▶贩卖角落出售的是广播会馆原创礼品以及《斯坦因之门》的联动周边。由始至终都排着长队。





◄▲《斯坦因之门》的联动周边中卖得最好的就是T-shirt。






◄▲秋叶原清洁活动的垃圾袋。由女仆MM进行发放。

# 《愤怒的小鸟》与万圣节

提供

11月1日是万圣节，所以西方很多国家从10月底便开始欢度起这个传统节日了。万圣节上，除了南瓜装饰让人过目难忘外，人们各种各样的鬼怪装扮也是一大亮点，不过因为鬼怪的形象已经在年复一年的节日中被扮演得所剩无几了，所以如今除了鬼怪，人们也开始尝试在万圣节时扮演些其他东西，像是游戏角色啊、游戏主机啊——当然，你也可以把这当成是Cosplay，总之什么装扮都可能出现，比如图中这位“GameBoy”。

今天要说的主角是一对年轻的父母和他们5岁的儿子。在今年的万圣节上，这位5岁的小朋友决定扮演著名休闲游戏《愤怒的小鸟》中的小鸟，而这对开明的父母做出了决定：“既然要玩，那我们就玩到底”。

于是，一家三口全部穿上了特制服装，摇身一变成了小鸟和绿皮猪，而且他们还把南瓜也做成了小鸟和猪的样子，此外还自制了巨大的弹弓和建筑物。于是今年他们万圣节就成了彻头彻尾的“愤怒的小鸟节”，值得一提的是，南瓜制的小鸟和弹弓确实是可以拿来玩耍的，据说这位小朋友还尝试用弹弓发射了一个南瓜小鸟，并且成功击倒了建筑物。

这位小朋友还真是让人羡慕，因为他拥有一对开明并且动手能力不错的父母，不知道明年他又会迷上什么游戏呢，但愿不要是《水果忍者》吧，否则谁来扮成西瓜被人切呢……

▲用南瓜制成的小鸟和绿皮猪。





■全家齐上阵，《愤怒的小鸟》真人版开演。



▲南瓜版小鸟是货真价实可以发射出去的。

# 经典主题乐园

好游戏 永远不过时

栏目主持：苍穹




提到锤子，大家首先想到的可能是那个拿来敲东西的工具，但是在古代，不论东方还是西方，锤子都是武器的一种。北欧神话中的雷神托尔，他所持的武器就是名叫“米约尔尼尔”的锤子，砸出后产生的闪电可以粉碎一切。在我国名著《三国演义》中，也能够找到不少使锤的武将，而提到三国游戏中的锤子，就不得不说说许褚。在Capcom的街机名作《吞食天地Ⅱ》中，许褚一把写有“魏”字的大锤是多少菜鸟玩家的噩梦，而在“《真·三国无双》系列”中，许褚也是用锤，而且这锤子还有个足够霸气的名字：蚩尤瀑布碎。在游戏中使用锤子的角色还有不少，下面就来看看吧！

◀雷神托尔也加入到了美国超级英雄的行列，今年还推出了电影和游戏。

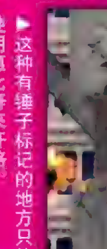
文 miru

## 大盗五右卫门 新世代袭名

| 原机种：PS | 模拟器：- | 适用机种：PSP |
| --- | --- | --- |

| 游戏类型 | ACT |
| --- | --- |
| 游戏年份 | 2001年 |

《大盗五右卫门》是Konami旗下的知名动作游戏系列，作品数量不少，PS上的这款是该系列的一个外传作品。游戏的故事发生在现代，讲述了本想去海外留学的五右卫门考试没通过，只好到世界各地流浪了一番，回到日本后却发现魔物肆虐，连将军都被拐走，于是五右卫门踏上了斩妖除魔的旅程。游戏采用的是横版过关的进行方式，每大关分为几个小关卡，而在关底还有乘坐巨大机械人的主观视点BOSS战等待着玩家。游戏中可以选用的角色有四名，最开始只能使用两人，即五右卫门和女忍者惠比寿，随着游戏的推进会增加由衣和机器人佐助MKⅡ。每名角色的能力和武器都不一样，其中惠比寿拿着一把大锤，是攻击力最高的角色。角色有主武器与副武器之分，副武器除了能进行攻击外，还有特殊能力，例如五右卫门的光线枪可以用来荡秋千，惠比寿的红色锤子可以砸开大石块。在游戏进行过程中按下Select键能够切换使用的角色，配合不同角色副武器的特殊能力，可以使过关方式变得更加丰富。如果玩家无伤通过了某个关卡，就会得到“无伤勋章”，收集到一定数量就可以换取强力武器，这大大增加了游戏的耐玩性和挑战性。





▶这种有锤子标记的地方只能使用惠比寿来开路。

特别推荐

## 敲冰块

| 游戏类型 | ACT |
| --- | --- |
| 游戏年份 | 1986年 |

原机种：FC　模拟器：NesDS/NesterJ　适用机种：NDS/PSP

《敲冰块》是玩家们耳熟能详的经典作品，主角是一蓝一红两个穿着厚厚冬装的小人，他们手里的锤子是惟一的武器。游戏的目的很简单，就是穿过重重阻碍来到场景的最上层，每个关卡中都布置了各种各样的障碍，按B键就能跳起来敲破这些障碍层，同时还能阻止上面的敌人前进。起跳时举起的大锤除了能敲掉障碍之外，还能击落飞来飞去的小鸟，免除它们的干扰。关卡越往后难度越大，很多原来是障碍层的地方都变成了快速移动的狭窄悬浮平台，一边要敲头上的障碍，一般还要注意踩准脚下的悬浮平台，对玩家操作的要求不低。游戏共有32关，32关完成后又从第1关开始，每一关的最上层都是奖励部分，即时不幸跌落也能过关，是捞分的好地方。游戏还支持双打，双人合作、相互妨害很是有趣！



▲游戏中要随时注意别被上方落下的冰锥刺中。

## 勇破迷魂阵

| 游戏类型 | ACT |
| --- | --- |
| 游戏年份 | 1985年 |

原机种：FC　模拟器：NesDS/NesterJ　适用机种：NDS/PSP

本作的另一个常见译名是《马里奥拆屋工》，游戏的目的是把每一关场景中能拆的东西全部拆掉，然后回避掉那些来“抗强拆”的敌人。马大叔用一把蓝色的小锤子可以敲掉场景中的门、梯子、墙壁等物件，当然，有些敌人也是可以敲死的。为了帮助马大叔增加拆卸的效率，大部分关卡都设置有可以一次炸一大片的地雷或是可以阻碍敌人前进的油桶。整个游戏关卡数非常足，共有100关，后期关卡的复杂程度很高，选择合理的路线非常重要。关卡场景的两边是互通的，利用这一点可以比较方便地躲过敌人。游戏除了一般的关卡之外还有奖励关卡，可以去砸随机出现的金币，玩家要仔细观察先前移动的金币停下时的位置，然后抢在NPC角色前先砸中那个位置的砖块就行了，想得高分就千万别放过奖励关。




▶如果站在同一层长时间不动，会有火球向马里奥飞过来。

## 加油！大力工头阿源君

| 游戏类型 | ACT |
| --- | --- |
| 游戏年份 | 1993年 |

原机种：SFC　模拟器：SnemulDs/snes9xTYL　适用机种：NDS/PSP

《大力工头阿源君》是Irem公司的一个横版动作游戏系列，SFC平台的本作是系列的第六部作品。游戏的故事大纲和前几作基本一致，仍然是讲述阿源君反抗邪恶的建筑公司黑木组、营救自己女友的故事，不同于前几作的是，黑木组最后改邪归正了。阿源君的武器就是那个比他的头还大的锤子，除了最开始默认的木锤，在随后的游戏中还能使用铁锤，而且锤子还能扔出去当“飞锤”用。锤子除了拿来攻击敌人之外，还能作为解谜的工具，很多开关或者机关之类的都需要用锤子来开启。在每关场景中都会有一些木箱，这些箱子用锤子砸开后可以得到道具，比如阿源君的不同颜色的衣服。本作还有“暴走族”关卡，阿源君会骑上摩托车在公路上与黑木组的敌人进行战斗，可以体验一场飙车玩铁锤的刺激之旅。游戏的手感很好、操作简单、难度也不高，是一款能够轻松体验的佳作。



▲黑木组的敌人会想方设法把自己隐藏起来，比如扮成扫地的阿姨。



栏目主持：阿鲁

# 游戏美图秀

每次想“美图秀”的主题都是一个纠结的过程，要么得和游戏相关，要么得和节日有关。就在本人纠结之时，突然想起来貌似今年还没放万圣节相关美图，这个可是近几年都出现过的啊，如此好主题怎能错过！那么下面就请大家欣赏迟来的万圣节主题美图吧。

半夏：大哥大哥～你要吃冰淇凌吗？跟我走吧！

白菜：妹纸一看到男的就不淡定了么？

阿鲁：我果然不该放这张图上来么……

白菜：每个角色都把特点和捏他画进去了，狗狗Lancer真是……

酷洛洛：白菜老师还真是对FATE有爱啊！

阿鲁：这张图的C妈又卖萌了。



白菜：居然敢去惊扰阁下！其实如果敲雪步的门会好玩一点。
阿鲁：话说这到底是个什么动画啊？
白菜：《偶像大师》你都不知道，还算是游戏编辑么……
阿鲁：经你这么一说，好像还真有点像……
Trick or Treat!
马修：看到"脑残星"四人组，本人表示终于看到熟人了。
半夏：此方身上穿的是怪物君的衣服。
阿鲁：何时才看得到第二季动画啊……
TRICK or TREAT



# iPhone进行时

2011年的11月11日是名副其实的“六一光棍节”，然而对部分果粉来说，这天却不失为美好的一天。因为这一天iPhone 4S将在第二批国家和地区上市了，这当中也包括了中国香港，售价5088元港币的港版的iPhone 4S又将成为全世界售价最便宜的版本，到时候想必又会引发用户新一轮的抢购热潮了。

## 情报速递

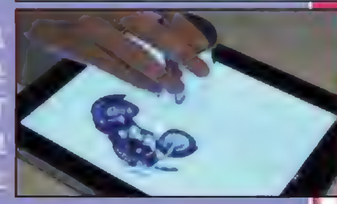
### 日本女大学生为iPad开发3D投影技术




iPad令世人对电子科技的广泛应用抱以了无限的期待，因为软件的多样性，iPad提供的帮助也越来越多，这令它已不仅仅是娱乐影音设备，更作为一台在工作、教育等方面都有不错用途的利器深入社会的方方面面。

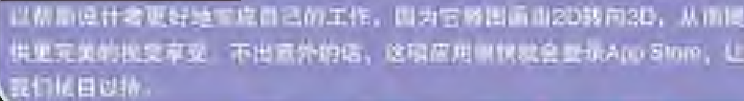


对于一些做设计的用户来说，iPad上的简单绘图只能给他们带去平面的感觉，这不得不说是个遗憾，不过就在最近，一位来自日本的女大学生准备将3D投影技术带上iPad应用。



这名女大学生尝试使用一个装有两支触控笔的圆形棒状反光镜，然后在iPad屏幕上转动，于是iPad内显示的画面也随之转动。这个神奇的功能可以帮助设计者更好地完成自己的工作，因为它将图画由2D转向3D，从而提供更完美的视觉享受。不出意外的话，这项应用很快就会登录App Store，让我们拭目以待。





## 新奇周边

这个红色的东西名叫PlugBug，可以将你的iPhone、iPad、iPod充电器与Macbook的充电器合为一体，节省家中本来就为数不多的插座。如果不需要“合体”的话，只要装上合身的背盖，即可变回一个专属的USB充电器来使用。



因为充电器后方设计了预留空间，所以世界各地生产的不同电压规格的Macbook充电器都能直接使用，不过由于充电器的大小不同，所以整体形状也许没办法组装得太完美。尽管如此，如果家里的插座真的很紧缺，而且又拥有大量苹果设备的话，确实可以考虑入手一个。



游戏

## 水果忍者 穿靴子的猫

Fruit Ninja：Puss in Boots

■Halfbrick Studios ■PUZ ■17 MB ■0.99 美元



作为iOS系统上最受欢迎的原创游戏之一，《水果忍者》也在不断推陈出新。最近借着电影《穿靴子的猫》即将上映的机会，这款《水果忍者 穿靴子的猫》也在App Store中开卖了。

游戏的玩法不用多说，自然是完全的触控操作，玩家快速地在屏幕上滑动手指，把出现的水果纷纷切开即可。当然了，切水果归切水果，千万不要去碰带着骷髅图案的炸弹，虽然只是偶尔出现，但是只要一碰到这些东西，游戏就会立刻GAME OVER。

本作的游戏模式更加丰富，特别是DESPERADO和BANDITO两个模式，前者是生存玩法，后者则是类似闯关的新玩法。BANDITO模式中，玩家需要挑战4个大关卡，每个大关卡都包含4个随机不同的模式，需要玩家一一挑战成功。因为是随机组合，所以水果的出现方式非常多样，像是下雨掉落、高速掉落、U型轨道都可能出现。每一种模式都有自己独特的挑战规则和游戏乐趣，对于玩腻了单纯的生存时间模式的玩家而言，这显然会更吸引人。












不过话说回来，游戏本身和《穿靴子的猫》并没有太大关系，除了开头以及设定等画面中会出现猫咪主角外，游戏时就很少再会感觉到猫咪的存在了，这可能是游戏唯一的美中不足了。

游戏

## 丁丁历险记 独角兽号的秘密图

Fruit Ninja：Puss in Boots

■Gameloft ■SPG ■712 MB ■0.99美元




根据斯皮尔伯格导演的同名电影改编的3D冒险游戏《丁丁历险记 独角兽号的秘密图》已经登陆iOS平台，玩家将可以与大名鼎鼎的动漫角色丁丁，以及他的小狗白雪和阿道克船长一同展开冒险，去解开名叫独角兽号的船只的秘密。

由Gameloft出品的本作，一改该公司之前3D作品画面模糊和场景反光的问题，让玩家可以在一个非常舒适的3D环境中，和丁丁一同展开冒险。画面上的巨大进步是显而易见的，游戏的玩法也简单易学，加之本作中自带了原生中文，玩家可以毫不费力地上手游戏并乐在其中。虽然游戏的主角是丁丁，但是白雪和阿道克船长也会成为重要伙伴，在游戏中，很多地方都需要通过他们的帮助才能顺利完成任务。游戏的剧情设定也非常优秀，对原作剧情的把握和还原尤其到位，相信在玩过本作之后，有不少人都会萌生重温原作的冲动。不过遗憾的是，游戏剧情虽然精彩，但是流程却稍微短了一些，过快地通关让人难免有些意犹未尽的感觉。最后是操作，虚拟摇杆和按键的设定，用iPhone或者iPod touch玩起来没有任何问题，如果是在iPad的大屏幕上，因为两边按键的距离比较远，玩久了双手会稍感不适。









不得不为欧美人士如此奇异的想法观惭，虽然在不少动画中都会有些宅属性角色希望打破二次元和三次元的障壁，但目前看来如果打破了才吓人呢。到时候来到现实世界中的不止是宅男们的“嫁”，还有她们的老公以及破坏东京无数次的怪兽……动漫这东西，用来调剂下就行了，千万别太认真。

## 海外议论日本动漫角色长得像洋人

这个事情说起来很单纯。有一个外国人在论坛上发了个帖子提问“为什么日本动画中99%的人设看起来都像洋人，是因为日本人觉得自己就该是那个样子吗？”然后不少外国网友都表示了赞同，其中比较突出的说法是“日本人似乎觉得自己就该是那样，因为同为亚洲人，阿拉伯地区或中国的角色登场时明显就带有他们各自的风格特征。”以及“虽然动漫画作者知道日本人的画法，但画出来会成为自虐的景象，因此才不这么做。”

日本的动漫大部分都将主要登场角色名称设定为日文名，基于如此原因外国网民便认定这些动漫角色是日本人，因此才有了上面这番讨论。而不出所料的是，这一消息传到2ch后，引起了众人的强烈反应。

>リアルであんな目がでかい人间いたら即座に逃げるわ。（ri a ru de an na me ga de ka i nin gen i ta ra so ku za ni ni ge ru wa。）

译文：现实中如果有眼睛这么大的人，我肯定头也不回就跑掉

>つか、アニメキャラが白人に见える方がオカシイだろ。明らかに地球人じゃねだろ。（tsu ka、a ni me kya ra ga ha ku jin ni mi e ru ho-ga o ka shi i da ro。a ki ra ka ni chi kyu-jin jya ne da ro。）

译文：我觉得动漫角色看起来像洋人才奇怪吧。他们根本不是地球人

>白人はあれが白人に见えるのか。どんだけ自意识过剩なんだ。（ha ku jin wa a re ga ha ku jin ni mi e ru no ka。don da ke ji i shi ki ka jyo-nan da。）

译文：洋人们认为那些角色看起来像洋人吗。自我意识过剩也有个限度好吧

>あくまでも作者の妄想の世界なんだから現実に繋げようとすんな。（a ku ma de sa ku sha no mo-so-no se kai nan da ka ra gen ji tsu ni tsu na ge yo-to sun na。）

译文：（动漫）说到底也只是作者妄想中的世界，别跟现实结合在一起

>ピンク髪の人とかリアルにいるわけないよね。（pin ku ka mi no hi to to ka ri a ru ni i ru wa ke na i yo ne。）

译文：现实中才不会有粉色头发的人呢

>白人ってあんなに目がでかくて鼻がないの？（ha ku jin tte an na ni me ga de ka ku te ha na ga nai no？）

译文：洋人原来都像那样眼睛很大没有鼻子的吗？

>アニメキャラの骨格をした人間が実在したらどう考えても奇形だよね。（a ni me kya ra no ko kka ku wo shi ta nin gen ga ji tsu zai shi ta ra do-kan ga e te mo ki kei da yo ne。）

译文：动漫角色的骨骼架构如果在现实中也存在的话，怎么想也是畸形呢

>アニメキャラが白人にそっくりならアニオタは皆海外に移住してると思います。（a ni me kya ra ga ha ku jin ni so kku ri na ra a ni o ta wa min na kai gai ni i jyu-shi te ru to o mo i ma su。）

译文：如果动漫角色看起来像洋人的话，动漫宅们早就移居到海外去了

>お前らはミッキ-が普通のネズミに見えるんかい。デフォルメ絵柄に人種も糞もないわ。（o ma e ra wa mi kki-ga fu tsu no ne zu mi ni mi e run kai。de fo ru me e ga ra ni jin shu mo ku so mo nai wa。）

译文：你们难道看到米老鼠也能认为是普通老鼠吗。变形绘画技法还谈什么人种

>アニメを日本人だとは思ってねえよ、アニメの中の人間だろ。日本人用に作られてるから日本人の名前なんだよ。（a ni me wo ni hon jin da to wa o mo te ne e yo、a ni me no na ka no nin gen da ro。ni hon jin yo-ni tsu ku ra re te ru ka ra ni hon jin no na ma e nan da yo。）

译文：动漫中的人并不是日本人，就只是动漫中的人而已。只是因为做给日本人看的，所以有了日本人的名字

关于二次元和三次元的话题向来就没有断绝过，但是将二次元角色认为洋人的还是不多见。笔者个人认为发起讨论的外国网民应该是想说动画中的角色并没有他们认知中的日式特征。这也是一种偏见：中国女性出场一定要是包子头，句尾要加上“阿鲁”？西亚角色一定要用头巾裹着脸？其实不过是一种简易植入印象的方法，让大家能够快速认识到“啊，这是个中国/西亚人。”简易明显的特征对于记住角色是非常有帮助的。另外动漫中的角色为了在视觉上塑造出冲击力，不仅是脸型、体型，就连服装、动作等要素都不是现实中的人可以轻易模仿出来的。仅仅以这点依据就给动漫角色划分人种，确实令人啼笑皆非了。



▲鲜明的发色与占脸部1/2面积的大眼睛。充满动漫特征的角色怎么会对应到现实中呢？

# Vocaloid通信



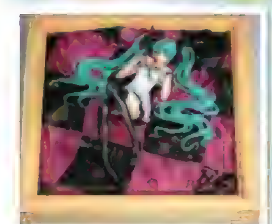
栏目主持 半夏

在第166辑中为大家介绍的V家小粘土国内已经陆续到货，在初音家族粘土坑底的半夏，决定挖个大坑……哦不，是普及一下V家手办、粘土的知识，让大家略微了解一下这个由V家衍生而出、在另一个领域蓬勃发展的特殊圈子。

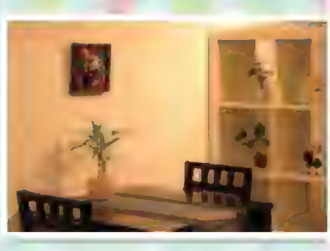
## 什么是手办？

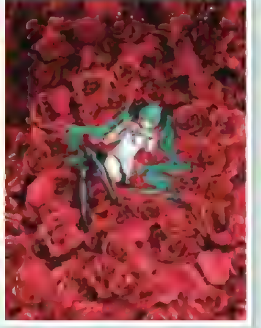
[illegible]

## 世界因我而转（supercell feat.初音ミク ワールドイズマイン）



初音的那首《世界因我而转》想必熟悉V家的人都不会陌生，就是从这首歌开始，初音被赋予了稍微有点大小姐气质的属性，原曲在视频网站niconico动画是突破百万点击率的殿堂级大作，翻唱、改编版本更是数不胜数。而这款手办则完全还原了原曲的背景图，保持了初音躺倒的姿态，同时底座创新地采取可拆卸相框的方式，初音本体可以从底座上拿下来，单独把玩，也可以当作一款真正的立体相框挂在墙上，相框细节处理非常优秀，散落的花瓣和耳机等等都能看到制作者满满的心意。本作推出过两款颜色、再版过一次，现在已经绝版，被喜欢的粉丝称作“艺术品”，仔细想来也确实没有夸张。





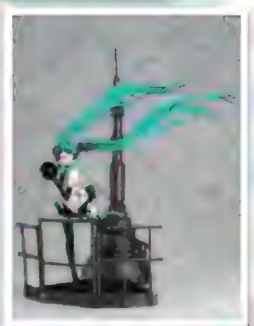
▲▶既可将本体拆出，也可以整体悬挂，十分具有新意。

## 恋爱是战争（初音ミク 恋は战争ver.DX）

本作依然是由ryo（乐曲）×三轮士郎（插画）组成的supercell的代表作之一《恋爱是战争》，原曲激烈且充满跃动感，描述恋爱的极致痛苦，同样是点击过百万的殿堂级大作。这款手办也很好地还原了原曲插图的复杂背景，纷飞的电线、巨大的扩音器、质感明显的站台等等都100%还原，同时初音倒竖的头发，上身微微探出的姿势使手办整体充满动感。本作目前还在预订阶段，于2012年1月发行，虽然暂时还没有成品，但是被中日粉丝普遍看好。

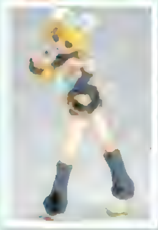
▶本款手办分限定版和通常版，通常版没了华丽的背景，更加朴实，价格也更加优惠。



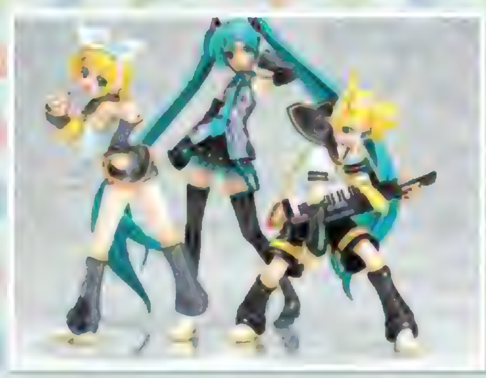


## 镜音双子（キャラクターボーカルシリーズ02 镜音リン・レン）

镜音双子作为手办大厂GoodSmile旗下V家模型系列的第二弹登场，由人气原型师“远那かんし”设计，表现两人充满活力的样子，服装饰品完全忠于原来人设，小细节处理十分到位。铃的造型活泼俏皮，体现了少女的美好身姿。怜的造型帅气潇洒，体现正在热唱的动感，两者相映成趣。如果摆在一起能够产生很好的互动效果，和初音的手办更是能组合成一起演奏的场景。这两款手办是2009年的旧作，现在早已绝版，价格更是水涨船高，想入手的玩家恐怕要出点血了。





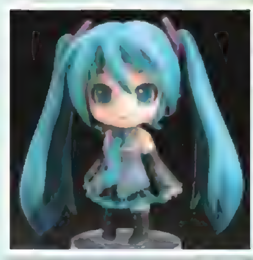


◀三人组合仿佛正在舞台上表演。

### 什么是粘土人?

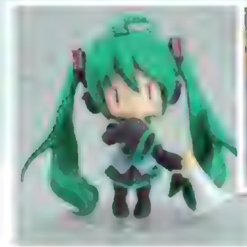
粘土人日文原文“ねんどろいど”，是日本模型公司GoodSmileCompany于2006年开始推出的一个Q版可动人偶系列，将动漫角色Q版化，粘土人大多纯洁可爱，充满治愈感，同时可以彼此换脸、部分小部件可以通用的设定，使其产生无限的可能，也在手办爱好者之间迅速窜红。2012年3月即将在3DS平台登陆的游戏《初音未来 未来计划》，就是以初音粘土人为原型，使其在3DS上活跃的作品，下面就让我们看一看都有哪些可爱的粘土人吧。

## V家粘土



▲再版5次每次都销售一空的妖怪粘土。

初音未来的第一款粘土人是于2008年3月发售的，因其可爱的造型、治愈的模样，刚一上市就被一抢而光，此后分别于2008年7月、12月、2009年4月、9月、2010年10月共再版5次，却每次都被火速预定一空，被称为妖怪粘土也不为过。





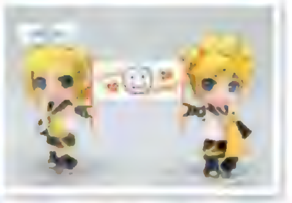
▲超可动初音，和之前发售的镜音粘土有所互动。

129号粘土初音ミク アブソリュートHMO・エディション，也被称为超可动初音，身体的大部分关节都可以活动，小配件非常地多，能够摆出各种可爱的造型，还可以联合镜音摆出乐队演奏的样子，属于近期发售的粘土中可玩性非常高的一款。

150号应援初音粘土是在日本311大地震后，GoodSmile为了筹集善款而推出的慈善性商品，商品将之前历代初音的替换脸和配饰集合之后添加应援旗等小饰品，以3000日元的价格出售，其中1000日元作为善款全部用于灾区重建。应援初音是GoodSmile公司应援系列的一个开端，此后它们又陆续推出应援大哥、应援镜音、应援斯坦因之门组合等等，既让手办爱好者收集到自己喜欢的限定手办，又做了一件善事，可谓一举两得。同时值得一提的是应援初音就是《初音未来 未来计划》的制作原型，初音将在3DS上为玩家的每日生活应援。







◀▲应援大哥和应援镜音双子。

## 其他

上文介绍的仅仅是V家丰富周边的冰山一角，拥有超可动关节的Figma、各种名家出品的PVC、制作精良的景品八音盒、毛茸茸的粘土布偶、小挂饰、小盒蛋……这些东西都是Vocaloid家族在三次元的延伸，我们大可不必追求大制作、高价格，挑几样自己喜欢的、有爱的，让V家常伴左右就够了。






# 宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

由于种种原因，没能将萌战的第一手情报带给大家，让期待萌战的朋友失望了，在这里本人深表歉意。那么这次就将从本战开始到萌战结束的比赛做个笼统的点评。

# 2011萌战综合点评

## 本战一回战——循序渐进，偶有意外

一回战总体来说进行得还算顺利，“小圆脸”、“IS”、“花开”、“俺妹”等人气新作的主要角色基本都顺利晋级，“飞天小裤裤”、“禁书目录”等第二季动画里大部分老面孔也都毫无难度地进入了下一个环节。不过去年萌王得主中野梓以及轻音众的成员就比较悲惨了，大部分主力在一回战就纷纷落马，呆唯败给了“笨蛋召唤兽”，梓喵则输给了《只有神知道的世界》里的白娅，看来果真还是无法逃脱前一届萌王在下一届萌战里永无出头之日的怪圈啊。但不管怎么说，大部分应该出线的角色都毫无意外地晋级了，对于喜欢看动画的人来说，多多少少都能找出几个主推的角色，这对今后的比赛有着非常好的推动作用。



▲跟姐一起横扫整个萌战吧！

## 本战二回战——初露锋芒，有惊有喜

从二回战开始，选手们的真实实力基本都展现出来了，在一回战中晋级的诸如四十万翠（《花开伊吕波》里的女将）、夏洛特（《魔法少女小圆》里杀死麻美学姐的魔女）这些另类萌角也都找到了自己的归宿，正牌人气萌角们则能力全开，朝着更远的终点冲刺着。由于“小圆脸众”在一回战痛失重要成员晓美焰（被炮姐打败），因此在二回战里都像打了鸡血般异常凶猛，美树沙耶香则在比赛中以519票的成绩双杀初春饰利和佐天泪子，为晓美焰报了一箭之仇。除了“小圆脸众”表现得异常凶猛外，其他战局还算平稳，不过期间也有不少意外事件发生。原本被看好的人气角色高坂桐乃（出自《我的妹妹哪有这么可爱》）竟然被几乎路人化的茵蒂克丝（出自《魔法禁书目录Ⅱ》）给打败，不过这样一来，桐乃的票数自然大部分都落到了剩下的黑猫身上，最终黑猫以150多票的优势完胜白井黑子，这也算是因果报应吧。

## 本战三回战——圆神爆发，势不可挡

终于到了三回战，整个萌战也开始逐渐进入高潮，炮姐、天使、黑猫等赛前就被看好的人气角色在分组姬的帮助下，不负重望地晋级小组决赛，孤军奋战的乌贼娘面对萝莉侦探自然也是毫无压力轻松获胜，“飞天小裤裤”、“IS”等动画里的幸存成员也在继承了其他败白成员的衣钵后突出重围。钉宫病们在本届萌战中不怎么给力，不但夏娜早早输掉了比赛，有新番光环加持的亚莉亚也在三回战中败下阵来，如今只剩下一个露蒂健在，而且小组决赛的对手是有着高人气的炮姐，前程堪忧啊。不过整个三回战看下来，让人印象最深刻的就是“小圆脸四人众”那无人能挡的气势了，无论对手是谁，“小圆脸众”的票数都维持在400票以上，并以绝对的优势将对手残忍地踩在脚下，俨然一副唯我独尊的姿态，霸气十足，由此也可以看出这部动画在日本地区的高人气了。

## 决赛——一边倒的形势最讨厌了

小组决赛看点十足，在损失了大量钉宫萌角之后，钉宫病们总算是意识到了危机，开始为仅存的露蒂缝制战袍，最终抗住了Level-5超能力的攻击，打倒了炮姐，拿到了第一个8强赛的名额。B组立华奏和艾莉卡的战斗也是异常激烈，票数直到中午之前都咬得非常紧，不过想要一飞冲天，冠以天使之名的立华奏在制空能力上还是稍逊原本就属于天空的“飞天小裤裤”，最终艾莉卡以微弱的优势获胜。乌贼娘的对手是向阳庄的由乃，又是一只萝莉……推萝莉可是乌贼娘的拿手好戏，轻松拿下。剩下的黑猫和“小圆脸四人众”则赢得非常轻松，“小圆脸”成员们甚至每人的票数都在对手的两倍左右，如此强势地进入决赛感觉就和去年的“麻将众”差不多。

不过今年的“小圆脸”可比去年的“麻将”要强势多了，决赛分组顺序为露蒂对艾莉卡、佐仓杏子对黑猫、鹿目圆对美树沙耶香、乌贼娘对巴麻美。由于有一场内战，因此总体来说这样的分组还算合理，不过实际的结果就太令人咋舌了。除了第一场比赛外，其他比赛的胜利者都是“小圆脸”一方，虽然作为对手的黑猫和乌贼娘的票数都不低，可对方就是可以爆出更多的票来压制，而且票数差竟然都高达100票左右，和去年的“麻将众”相比，今年“小圆脸”的拥护者们显然更加团结。就这样，四强里出现了3名《魔法少女小圆》的角色，准决赛中艾莉卡被佐仓杏子轻松斩落，小圆则以微弱的票数败给了麻美学姐，这样一来本届萌战的的胜利者就提前锁定在了《魔法少女小圆》这部动画了。最终学姐以512：435的比分战胜了佐仓杏子，夺取了今年的萌王宝座，这也算是对她在动画中一出来就领便当的一种补偿吧……



▶今年萌王得主——巴麻美，大家都来膜拜吧！

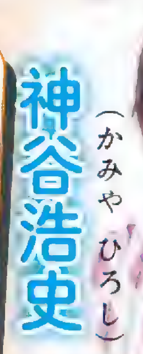
不得不说，今年萌战最大的赢家是“小圆脸”，从二回战开始就基本处于无敌状态，一直拼杀到决赛竟然完全看不到疲软现象，不得不说——好厉害啊！原本看好的乌贼娘冲进了8强赛，当时还以为会发生什么奇迹，结果还是早早被学姐给扼杀掉了，不过这也是没有办法的事，毕竟乌贼娘只是个物理攻击职业，而且8只触手想要对付无数支枪难度还是太大了点，只有等明年再战了。

# 现声研

月姐姐在上次声优专栏抱怨这里阴气不足，这次专栏半夏只好请来声优界著名的神谷娘娘来压一压场子——开玩笑的。最近国内恋声圈一大重要新闻，就是神谷浩史即将来上海召开见面会了，《夏目友人帐》的余响还未消，《零式》的狂潮又到，再加上真人亲临，众位娘娘的粉丝怕是早已激动得不行了吧，那么还不熟悉他的读者们，就在半夏的带领下来认识一下他吧。

神谷浩史，我们通常亲切地称他娘娘，这是个不带任何贬义性质的昵称。或许是提耶利亚在《高达OO》中的女装扮相、或许是因为那颇具女王气质的声线，总之这个昵称就这么被所有喜欢他、知道他的人记下了。娘娘是个挺传奇的人物，1994年踏入声优圈后，一直努力却不见成果，平平淡淡磕磕碰碰地迎来了一部对他来说非常重要的作品《蜂蜜与四叶草》，他在其中演绎了那个迷惘的少年竹本祐太，虽然是最没主角气场的主角，却在神谷清澈得宛若水晶般的声线下将整个故事娓娓道来，很多人正是透过这个角色才认识到当时还没有那么红的娘娘，然而就在《蜂蜜与四叶草》第二部快结束时他遇到了严重的车祸，导致最后一集不得不临时更换声优出演，甚至几部已经敲定他名字的作品也都被迫换了阵容，这场车祸有多严重我们只能从当事人的事后调侃中微微窥探，整整住了1星期ICU病房，几度在生死线上徘徊，这些看似玩笑的事实无不令粉丝心痛。但是或许是因祸得福，人们惊喜地发现康复归来的娘娘仿佛浴火重生的凤凰，整个人都产生了变化，声音突然间打开了，也正是从这里开始他塑造的一个个经典形象都取得了巨大的成功，他的名字也渐渐为人熟知。

## 神谷浩史（かみや ひろし）



本名：神谷浩史
出生地：日本千叶县
血性：A
生日：1975年1月28日
昵称：娘娘、HiroC

## 主要作品1

### 《机动战士高达OO》

**扮演角色：提耶利亚·厄德（Tieria Erde）**



提耶利亚，这个初期年龄不详、背景不详神秘美少年，在故事开始时有着绝对理性的思维和对VEDA数据的完全信任，神谷用一种稳重却略显冰冷的声音来诠释他此时的性格，无时无刻不彰显着他冷静和坚定的意志，同时言谈举止间带着对地球的厌恶。但是随着故事的推进、战斗的进行，和VEDA连接的次数越多他就越怀疑战斗的意义，围绕在提耶利亚身边的冰山开始出现裂缝一点点融化，渐渐显露出其一些内在的具有人情味的东西，神谷把握住这种变化甚至有时会用一种略显迷茫的语气来表达这种复杂的感情。在与联合国军的战斗中，提耶利亚失去了与VEDA的连接，就好象失去了光明与路标，那种慌张搭配神谷歇斯底里的语气堪称完美。同伴洛克昂为了保护他失去了右眼，使他始终心怀愧疚，最后洛克昂的死亡也让他觉得是自己的责任，所以不接受洛克昂的双胞胎弟弟莱尔，面对莱尔时的语气就会变得冰冷和无视。提耶利亚就是这样的一个角色，在看似始终平静的外表下掩藏着太多的情绪起伏，也许一个不留神你就错过了他的愤怒、他的悲伤、他的固执，而将所有这些都用声音表现出来的神谷浩史实在令人钦佩。

## 主要作品2 《最终幻想 零式》

**扮演角色：玛奇纳**

《最终幻想 零式》是一款有着强大声优阵容的优秀作品，但是神谷浩史的表现比起其他人来也毫不逊色。玛奇纳原本只是个想要守护蕾姆，击退敌人的正义青年。但当他知道哥哥的死与0组有关时，对0组同伴们的态度也逐渐恶劣起来。在这个时段，神谷浩史表现出了在其他作品中说教部分的那种明显的语气；然而玛奇纳实际上也割舍不去与0组相处以来的感情，而又非常到位地展现出了一些怨天尤人的痛苦中二感。故事发展到后期，玛奇纳的心态也发生了彻底的变化，变得只为守护蕾姆，自此他与0组成员对话时，口吻中多出了一股冰冷的感觉，情绪也不再起伏。到了最后阶段亲手铸成大错时，他的悔恨、自责在短短几句话之间完全表现了出来，没有歇斯底里的嘶吼，但情绪的起伏却非常明显，这一点如果不对气息操控自如是非常难以演绎出来的。可以说神谷浩史将玛奇纳的心态变化过程，用自己精湛的技术毫无保留地展现了出来。





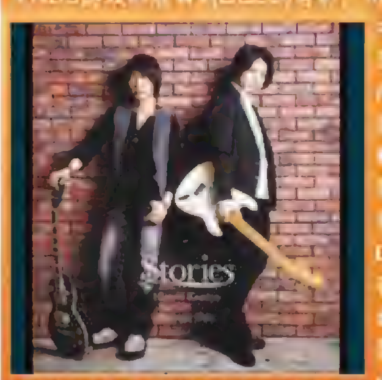

## 主要作品3 《无头骑士异闻录》

**扮演角色：折原临也**

在《无头骑士异闻录》这部充满个性的群像作品中，折原临也或许只是众多主角中的一个，却绝对是性格塑造得最为成功的一个。每个人都有中二的时候，但是随着成长终究会被时间抹去，而折原临也却将他的中二保留并无限扩大，这个曾经普通的优秀生，居然成长成如此扭曲的青年，着实让人震惊。在动画中初登场的临也有着优秀青年的假象，声音虽然轻浮，但带着亲切，让人看不出到底哪些地方需要提防。而狂笑着踩烂女生手机时的歇斯底里让人第一次看到他的中二，神谷在配这段时收放自如，完全没有预兆的突然就爆发，让人摸不着头脑的动作却是最符合临也的性格。临也是寂寞的，虽然他总是有些轻佻地说着“人类LOVE”、“最喜欢人类了”，但可惜的是他的爱从来都是单方面的，神谷在动画中用一种病态的满足来表现这种寂寞，“只要我喜欢他们就够了，我喜欢他们他们就应该喜欢我”声音中带着笑意显现出无来由的自信，却始终是清冷的声线，外放张扬，却并不过分，这种增一丝则多，少一丝则不足的尺度，被神谷把握得刚刚好。

## 小趣闻 关于DG5

[illegible]




▲[illegible]




▲[illegible]

[illegible]

# 乙女风向标

栏目主持：半夏



那日惊闻北方已经开始准备供暖，才发觉原来已经冬天了，南方的天气由于和之前没有大变化，导致我还有一种生活在夏天里的错觉，各位读者们注意保暖小心感冒啊。近日乙女游戏界依然百家争鸣，大热的“《歌唱王子》系列”各种活动新作不断，而“《薄樱鬼》系列”的最新作也即将登陆3DS。就在各家打得火热的时候《心跳回忆 女生版》也来凑了一脚，下面就让我们一起来看一下吧。

本辑主题 《心跳回忆 女生版》

## 《心跳回忆 女生版》简介

《心跳回忆 女生版》是Konami在2009年推出的NDS平台女性向恋爱游戏，以往的“《心跳回忆》系列”都是男追女的男性向模式，但是从这一作开始，《心跳回忆》开创了一个全新的系列，《女生版》的基本流程和《男生版》一样，都是从某个回忆或故事开始，然后在日常生活中和身边的人接触，有心仪的对象也有亦敌亦友的竞争对手，要平衡把握和每个人的关系；注重提高自己的各项属性；同时注意和最喜欢的角色发展剧情、约会直到最后的告白。由于有《心跳回忆》这个招牌恋爱游戏的基础，再加上优秀的剧情和女性玩家数量的增加，《女生版》第一作取得了不错的成绩，随后推出续作《女生版 第二个故事》、《女生版 第三个故事》加入更多利用NDS下屏进行触摸的互动，在去年取得了乙女游戏年度排行榜冠军的殊荣。




## 《心跳回忆》10周年纪念活动

2012年春为了纪念“《心跳回忆》系列”10周年，Konami将在东京幕张MESSE举办大型的纪念活动，活动将采取文化祭的方式进行，以历代《心跳回忆》游戏中的校园为原型，再现学校内文化祭的盛况，模拟店、食物、舞台活动统统都不会少，同时还会展示各种平常很难看到的东西哦，另外既然是《心跳回忆》主题文化祭，历代的游戏主角自然不会缺少，叶月、佐伯、樱井兄弟都会以特殊的方式登场，相信一定能够带给大家不同的惊喜。现在预约门票的话还可以获得《第三个故事》中的主角衣服纹案的毛巾，本作的粉丝们一定不要错过。

▲宣传海报显露出节日的热闹景象。



▲各主角主题毛巾，很难做出选择！

# 全新的尝试，PSP平台下的新作




一直在NDS平台活跃的“《女生版》系列”终于在近日宣布将最新作《心跳回忆 女生版 第三个故事 加强版》（以下简称《加强版》）在PSP平台推出。从目前公布的画面可以看到，《加强版》的画面将比前作有很大的进步，制作人内田明理也表示会让玩家享受到高画质、高音质的全新游戏体验，从游戏的名字可以看出本作将不仅仅是前作的简单移植，而是增加了许多全新的内容，包括剧情的重制、插画CG的重绘、全新的角色等等，另外很多人担心由于没有了触屏会影响“《女生版》系列”触摸的乐趣，制作人也考虑到了这一点，而添加了右图所示的全新的互动系统。

同时游戏将添加全新的“Live2D”系统，游戏中角色将不再像以前一样只是平板的立绘而可以根据玩家的动作作出反应，产生丰富的表情变化，十分逼真。

◀▼主角兄弟琉夏和琥一的“Live2D”。

在游戏过程中，有的部分会使用纵向表示，纵向表示后能够产生更加贴近的感觉。另外追加类似特典的“箱庭”系统，在箱庭中能够享受到和游戏中男主角一起生活的乐趣，随着现实生活中的时间、季节而发生变化，生活感十足。

▲▶最新公布的主角立绘。



▲NDS版本中原本分割的画面变成了一个整体。



◀▲全新绘制的校园风景。




想到还有约1个月PSV就发售，心情有种莫名的兴奋，编辑部不少小编都计划港版首发当天，前往香港体验一下"首发购机"的滋味，不过等他们能忍受通宵排队的痛苦再说吧（奸笑）。好了，现在来看看近期的掌机市场概况吧

广州 沈朗

快年底了，也到了商家们检验一年业绩，总结盈亏及调整运营方略的日子。在国内掌机领军产品P系家族新旧交替、青黄交接的日子里，笔者感觉能写的话语也是寡寡片言。那边厢IOS和安卓斗得火热，产品线直接延伸过来重叠了掌机某部分市场，昔日的猎友们如今聚会时玩得最多的居然是《和风物语》和《水果忍者》，让人不得不感叹沧海桑田。索尼最近不惜斥重金回收索爱联盟中昔日手机王者爱立信所持有的索尼股份，这样索尼的品牌就能正宗地贴在手机产品上，还有那数之不尽的技术授权等。一个游戏的王者和通讯业的王者糅合在一起，他的产品究竟是什么呢？让人不得不遐想索尼在PSV之后的下一个步伐。

PSV的发售期迫在眉睫，其铺天盖地的消息及每天更新的游戏列表吸足了眼球。昔日小P慢慢将走下舞台，淡出人群视线，影响力已不及从前。价格破千之后很难再有下探幅度，毕竟成本等因素就摆在那里。所以本辑小P报价继续维持平稳，黑白两基础色分别报960元和990元，银色报980元。彩系则全线报出999元的价格。走在卖场看到很多店头纷纷打出PSV预约，订购等销售海报。在这里笔者给大家提个醒，由于水货渠道的上家反价、货源供应、物流不畅等特殊性因素，任何商家开出的承诺、保证不加价等字眼大家都不能尽信。建议大家不要急于一时而作出决定，到时真遇到问题的话自己就被动了，毕竟钱拿在自己手上主动性就强了。还有朋友问笔者现阶段买小P是不是不合适？答案还要看具体情况而定。先来看看PSV的港版发售日，刚好的香港的圣诞和元旦假期，出货会受一定的影响。加上年底的物流状况，再加上今年传统春节来得早在元月等因素影响，出货量肯定大受影响。受货量影响及新货上市商家炒价等影响，笔者可以断言在春季阶段的PSV价格会维持在一个高位。再加上破解因素等，如果您是某个游戏的重度饭，可以用一个游戏啃上一段时间的话，出手PSV是好选择。如果您是打算买台掌机打发时间又或时学生玩家第一次接触掌机等情况的话，现阶段的低价，游戏量丰富的小P是更好的选择。

任氏3DS最近日版白色铺货上市，报1350元。黑色报1190元、蓝色报1200元。美版继续拉着与日版的百块价位差距，黑色报1110元、蓝色报1130元、红色报1120元。任氏自家大作《超级马里奥3D大陆》的面市、烧录卡阵线对新系统的快速攻破消息、加上P系两代产品交接等因素，使得最近卖场3DS交投活跃，对该机型有购买意向的玩家朋友可以出手了。


北京 德科

PSV港版公布了价格和发售事件之后，PSP－3000算是正式迎来了退休的倒计时。很多顾客已经开始询问关于PSV能否第一时间到货，价格是否能够Hold在官方定价的区域。英雄迟暮的PSP－3000依然以持续稳定的速度降价，批发价格已经降到了900元以下，而且黑色和其他彩色主机的价格渐渐趋同，笔者认识的一个批发商有一次对我感慨

说："现在一个月的发货有时候还不如当年一天的量。"批发渠道的一些商家大都在最近两年缩小了规模，勉强维持着生计，可以预见的是PSV的破解绝不会顺利，到时候会是怎样的前景不容乐观。当然了这样的环境对于玩家来说还是有益处的，现在全套PSP的价格（8GB内存卡）仅为1050元左右，在这个什么都涨价的时代也算少见了，对于一些还没有体会过这一代掌机乐趣的玩家来说，如果手头不是太紧张的话已经没有什么顾虑了，买完了拷游戏玩吧。

和PSP的"贱卖"比起来，3DS《超级马里奥3D大陆》的发售又一次沉重地打击了玩家的钱包，对于这样一款真正意义上的3DS大作，日版450元的价格比美版高出了200多元，而选择美版机就意味着日后与《新·深爱》，《机战》等游戏无缘，而且掌机平台上明显是日系厂商的主场，玩家也只能一次又一次地为汇率和任天堂的"复古"买单。3DS粉色主机目前价格较高，1500元左右，而之前的三色为1350元，考虑到软件的支出，建议大家还是无视高价颜色吧。




本世纪最强大的光棍节终于来了，祝各位不管有妹子还是没妹子的玩家都过得愉快。玩家的玩法嘛，有女朋友的找女朋友一起联机，没女朋友的找男朋友联机，总之希望大家都能尽兴。现在掌机普遍跌价，还没买的或者打算欢换新的不妨考虑一下，过了年底情况就说不准了。

PSV的消息越来越近了，但是还是没有过多影响到PSP的销售，目前PSP批发价大概稳定在850元左右，零售价基本都在1000元左右了，比起以前已经相当便宜了，各种颜色区别不大，只有紫色要稍微贵接近100元，对颜色没要求的玩家们大可不必考虑紫色，100元的差价都足够买个品牌原装的紫色的保护外壳了。PSV现在价格还没个定论，还得等正式发售了再说，鉴于3DS的坑爹历史，各位玩家们大可不必抢首发，毕竟首发也没多少游戏玩，价格还死贵。

任天堂在中国的人气真的是比索尼差太多了，就我个人见过的顾客来说，来买游戏机却不知道任天堂是什么的大有人在，所以也怨不得3DS在国内销量不好，相对PSP来说实在是小众了一些。在对比过3DS和PSV的机能以后，不少玩家可能都会对3DS现在1300元左右的价格表示不太满意，早几个月买的玩家更表示当时价格够买现在两个了。不过最近出的几个新游戏还是不错的，有爱的玩家也可以考虑一下。

配件方面没什么好说的，完全没变化，毕竟PSP已经是末期了，配件价格也相对稳定了。3DS则是由于没破解，也没有太多配件供选择，大家再耐心等等吧。12月快些到吧，现在国内的掌机市场真的是很低迷啊，基本靠的是家用机在撑场面，希望PSV能打破现有的局面，再续PSP的辉煌。



## 各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为"元"，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

| 城市 | 提供者 | PSP go | PSP-3000 | NDSL | NDSi | iDSi | NDSi LL | 3DS | MSD (8G) | MSD (16G) | MSD (32G) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 广州 | 君慧娱乐 | 960 | 960 | — | 970 | 970 | — | 1190 | 90 | 190 | — |
| 北京 | 绿洲电玩 | 930 | 900 | 750 | 850 | 900 | 980 | 1350 | 110 | 150 | 200 |
| 上海 | 易玩客栈 | 960 | 1000 | — | 1000 | 1000 | 1000 | 1300 | — | 150 | 280 |
| 黑龙江哈尔滨 | 鑫星电玩 | 950 | 900 | 800 | 500 | 900 | 1100 | 1250 | 80 | 120 | 220 |
| 安徽合肥 | 贝贝电玩 | 1045 | 1045 | 1045 | — | 1150 | — | 1280 | 88 | 138 | 220 |
| 广西南宁 | 光派电玩 | 980 | 980 | 1080 | 780 | 1080 | — | 1300 | 100 | 150 | 280 |
| 四川成都 | 新亚电玩 | 1100 | 1000 | 700 | 1000 | 1000 | — | 1300 | 120 | 150 | 220 |
| 福建厦门 | 玩高数码电玩 | 1000 | 1000 | 700 | 800 | 900 | 1000 | 1300 | 90 | 140 | 250 |
| 浙江杭州 | 江城博晶电玩 | 1150 | 1100 | 750 | 1000 | 1100 | 1250 | 1350 | 85 | 130 | 230 |
| 山西太原 | 逸豪电玩 | 950 | 950 | 850 | 1050 | 1050 | 1100 | 1250 | 85 | 130 | 240 |

# 硬件短消息

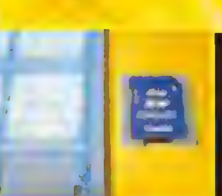
栏目主持 酷洛洛

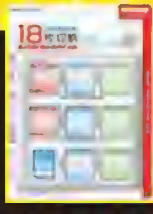
文 就爱360

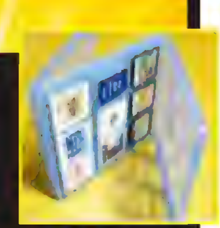
在香港旅游发展局的描述中，香港是个旅游购物天堂。但笔者真正去了之后才发现，香港其实没啥好看的景点。太平山就是一座很普通的小山，既没有泰山的雄伟，也没有华山的险峻。之前很期待的维多利亚港的夜景也很平常，远处的高楼灯火通明，但似乎和游人没有啥关系。还好香港还有迪斯尼。不过香港迪尼斯乐园似乎是全球最袖珍的一个，而且你会发现里面大陆人居多，港人却很少。不过至少还是购物天堂，由于免税的关系，香港的东西会显得很便宜。疯狂购物想必才是大部分游客去香港的真正目的。下面让我们看看最近有哪些有趣的周边推出吧。

## 3DS双面卡带收纳盒

品名：ダブルカードケース18
种类：保护盒
出品：ゲームテック
对应机种：3DS/NDS
官方价格：798日元







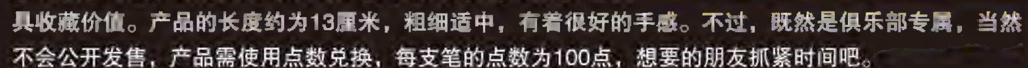
3DS上的好游戏越来越多，不少玩家手中已经有N张3DS卡带了吧？如果卡带数量众多的话，不妨考虑一下本产品吧。这款产品能够收纳多达18张的3DS游戏卡带。每个卡带都有专门的凹槽用于收纳。产品采用了折叠式设计，不会占用太多空间，除了3DS卡带外，SD卡也能放进去哦。

## 3DS触控笔

品名：Touch Pen
种类：触控笔
出品：任天堂
对应机种：NDS/3DS
官方价格：100点



对于NDS玩家来说，触控笔丢失是常有的事情。就连老任也意识到了这点，该产品为任天堂为俱乐部会员推出了触控笔产品。产品有粉红、天蓝、草绿等多种颜色可选，笔身上还印有马里奥等游戏角色，使得产品颇具收藏价值。产品的长度约为13厘米，粗细适中，有着很好的手感。不过，既然是俱乐部专属，当然不会公开发售，产品需使用点数兑换，每支笔的点数为100点，想要的朋友抓紧时间吧。



## 马里奥保护壳

品名：ボディカバーコレクション
种类：保护壳
出品：キーズファクトリー
对应机种：3DS
官方价格：1280日元





万众期待的《马里奥大陆3D》终于如期发售了。想必不少马里奥迷们已经买上了游戏，正沉迷在这水管工明星的奇妙世界吧。而不少周边厂商也看中这个好实际，推出各种马里奥3DS周边。该保护壳专为3DS量身定做，能够直接套在3DS的上盖上，保护上盖不磨损。最惹人注意的是保护壳印刷的图案，有马里奥、路易、耀西等等，都是游戏相关角色哦。保护壳共有四款，款款不同，每款售价均为1280日元，是不是想全部收集呢？

## 头戴式3D显示器

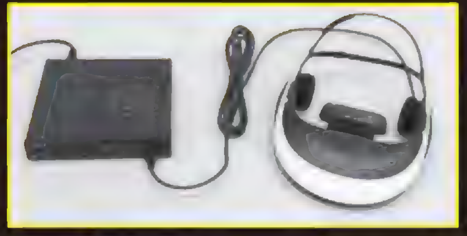


| 品名：HMZ T1 |
|---|
| 种类：显示器 |
| 出品：索尼 |
| 对应机种：—— |
| 官方价格：800美元 |

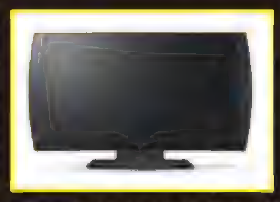
——液晶电视不过60寸，家用投影仪投影尺寸不过100寸。想在家里拥有如同电影院中的视觉效果？那就得买索尼将于11月11日发售的头戴式3D显示器了。这个类似于眼镜的东东可是索尼的技术结晶，采用了0.7英寸高精度OLED面板，并有双面板3D显示系统"，分别为左眼和右眼提供高清画面。产品可以给用户带来新奇的视觉体验，无论是2D还是3D，显示效果都出奇的棒。产品的虚拟显示尺寸约为750寸，如同在电影院中欣赏电影。机器支持HDMI输入，你可以连上蓝光影碟机看电影，也可以连入PS3玩游戏。

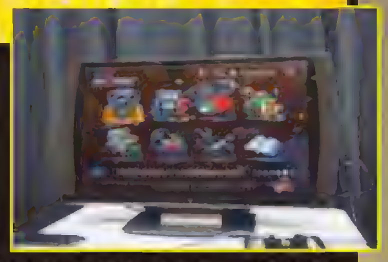






## PSP显示器





| 品名：PlayStation 3D ディスプレイ（CECH-ZED1J） |
|---|
| 种类：显示器 |
| 出品：Sony |
| 对应机种：PSP |
| 官方价格：5980日元 |

——自从索尼为PSP加入了视频输出功能后，有不少玩家喜欢上了用电视机来玩PSP游戏，享受大屏幕的乐趣。看到玩家们的需求如此旺盛，索尼推出了尺寸只有24寸的小型显示器。显示器的两侧呈弧形，有点类似PSP。显示器采用了VA面板，1080P分辨率，也支持3D显示。产品具备了PSP ZOOM功能，PSP的画面能近乎完美显示在上面，获得更好的观感。当然，用它来PS3游戏也非常不错呢。

## 《马里奥赛车7》方向盘





| 品名：マリオカート7ハンドル for ニンテンドー |
|---|
| 种类：方向盘 |
| 出品：Hori |
| 对应机种：3DS |
| 官方价格：2400日元 |

——《马里奥赛车》可是任天堂的招牌大作。如今，系列第七作已经确定将于12月1日在3DS上发售。为此，配件大厂Hori瞄准时机，推出了游戏专用的方向盘配件。在Wii的马车上，也曾有类似周边出现。而3DS的马车，对应3DS内置陀螺仪模块，也就是说玩家不需要使用按键，只要转转3DS机身，就能操控赛车。由此大家可以想象买这样一个方向盘对玩游戏是多么必要。方向盘制作精良，能牢牢将3DS卡住，同时还附带了L、R键，方便操作。








文 GnZaku

最近PS模拟插件Popsloader又更新了，酷洛洛其实对这款插件可以说是又爱又恨，爱当然是可以玩到各种PS时代的经典之作，恨是我的《最终幻想IX》连续坏档两次，一次是刚开始不久，一次是第三张盘！我恨呀……（无尽的诅咒进行中）

## QuickBoot

**最新版本：V2.0**

平时我们在运行一个游戏或者自制软件的时候必须先返回XMB菜单，才能选择并启动另外一个游戏或者自制软件。使用QuickBoot这款插件，我们就可以不必这么麻烦了。目前最新的2.0版支持了PSP go，而且还修正了Pro系统在M33引导模式下的一些BUG。

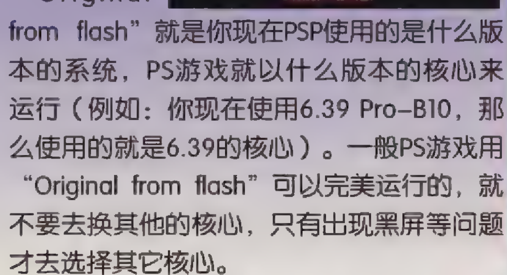


光盘压缩包中的“quick_boot.ini”这个文件中的参数我们是可以进行修改的，从而实现插件的自定义。

| | |
|---|---|
| MENU_BTN | 呼出/关闭QuickBoot的快捷键(默认启动键是音符键)，最多可以设置三个按键，按键与按键之间使用“I”（不含引号）来分开。可供使用的按键包括：NOTE（屏幕），START，SELECT，L，R，UP（↑），DOWN（↓），LEFT（←），RIGHT（→），TRIANGLE（△），CROSS（×），SQUARE（□），CIRCLE（○）。举例：LIRI CROSS |
| FNT_COL | 文字的颜色 |
| SHDW_COL | 菜单阴影的颜色 |
| SEL_COL | 选择框的颜色 |
| WIN_COL | 菜单的背景色 |
| UMDMODE | 玩ISO游戏时使用的引导模式，0为Normal引导模式；1为M33引导模式；2为NP9660引导模式；3为ME或者INFERNO引导模式；这里只需要填对应的阿拉伯数字即可 |
| AS_UP/AS_RIGHT/AS_DOWN/AS_LEFT | 自动启动功能，最多可以设置四个，分别对应方向键的“上”、“下”、“左”、“右”。在PSP开机时按住相对应的按键，游戏/自制软件就会自动启动。举例：AS_UP=ms0：/ISO/X.iso |

需要注意的是，此插件和其他部分插件可能会存在冲突，如果无法呼出菜单，或者出现死机之类的情况，用排除法找到那个引起冲突的插件并关闭即可。

## Popsloader



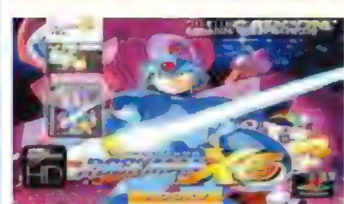
**最新版本：v4fl**

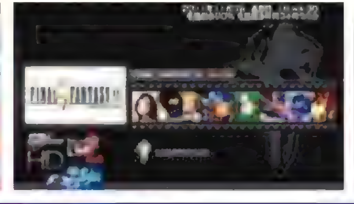
在PSP的升级过程中内核会不断发生变化，部分PS游戏以前能玩现在未必能玩，有些甚至还会出现还黑屏、死机现象，这时你就需要安装Popsloader来解决问题。PSP上的PS游戏可以分为两种，一种是PSN官方下载版，另一种是自己用PS游戏的镜像转换出来的，Popsloader是用来解决非PSN版的PS游戏的运行问题。

这款插件是作者popsdeco根据Pro系统专用的Popsloader修改后的版本，无论是6.XX Pro自制系统还是6.XX（L）ME自制系统都可以正常使用。此版本可以模拟PSP 3.02系统至最新的6.60系统的所有核心，使PS游戏可以更好地运行，尽量避免黑屏、死机现象的出现。还可以自动识别并显示你PSP当前使用的系统及PS游戏的ID号，同时也修正了一些旧版本中存在的BUG。

进入PS游戏时，按住R键就可以选择pops的版本了，合盘游戏一般选3.72以上的核心，单盘游戏一般选择3.71以下的核心，3.80以下的核心运行时可能会有BUG。最后一项“Original from flash”就是你现在PSP使用的是什么版本的系统，PS游戏就以什么版本的核心来运行（例如：你现在使用6.39 Pro-B10，那么使用的就是6.39的核心）。一般PS游戏用“Original from flash”可以完美运行的，就不要去换其他的核心，只有出现黑屏等问题才去选择其它核心。

部分同学会好奇有时候自己下到的Popsloader只有几百KB，为什么在光盘中的这个有80多MB（解压后），那是因为几百KB的Popsloader的“modules”中缺少了文件，这些文件因为版权等种种原因，所以一般是不会打包进去的。你如果使用的是那几百KB的Popsloader，那和没装没什么区别，等于就是用“Original from flash”来启动PS游戏。“modules”中的文件需要用“PSARDumper”这款软件对PSP官方升级固件进行解包，然后再将相关文件放入指定路径中去。光盘中的Popsloader为全核心完整版，所以容量才会这么大。







## NoUMD




**最新版本：6.XX自制系统专用版**

大部分同学都是使用记忆棒来玩PSP游戏的，一般也不太会去使用UMD光盘，如果遇到UMD仓损坏该怎么办？找JS又不方便，这时我们就可以使用NoUMD这款插件来屏蔽掉PSP的UMD仓。其实UMD仓是非常脆弱的，有时候不小心摔一下PSP，摔得不巧UMD仓可能就这么报废了。一般我们可以通过这两种情况来判断UMD仓是否损坏：1.开机的时候XMB菜单要加载很长时间，或者打开UMD仓盖才能进入XMB菜单；2.玩游戏的时候，明明没有按“HOME”键，却总是弹出“是否退出游戏”。

近日该插件的作者更新了6.XX自制系统专用版，那些为了这个插件还在继续使用低版本自制系统的同学现在也可以放心升级系统了。光盘中提供NoUMD（5.XX自制系统专用）和NoUMD（6.XX自制系统专用）两个版本，各位同学可以根据自己PSP使用的自制系统的版本来进行选择。这款插件只是暂时性地解决问题，如果想要彻底根治，还是建议拿去JS那里把UMD光驱的排线给拔了。

# 烧录卡新闻站

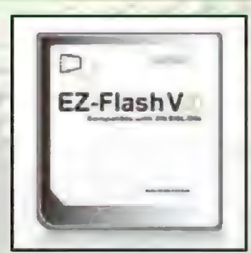
栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影（威奥数码娱乐）

## EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

厂商：EZFLASH 网址：www.ezflash.cn

### EZ5i新版内核及修砖程序发布

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EZ5i 3.0 ob7




EZFlash小组在10月27日发布了烧录卡EZ5i的新版内核程序，此次升级主机是修正部分游戏无法正常运行的问题。除此之外，EZFlash小组还一起发布了新版的卡带修砖程序EZ5i Unbricker v1.01，使用它可以让你修复在升级中出现的硬件异常或是硬件的固件损坏带来的无法运行的问题。EZ5i Unbricker已经打包在光盘中，名称为“ez5iunbricker1.01.rar”，使用它修砖请参考以下说明：

**修砖须知：**

1.一台NDS或NDSL。NDSi或3DS下无法正常运行，修复时请不要在GBA卡槽插入任何卡带。

2.一个正常烧录卡，可以启动自制软件(homebrew)的。如果你用EZ5的游戏卡启动此修复程序，请确保你的内核为EZ5i 3.0 ob7或更高版本。

3.变砖的EZ5i烧录卡，里面不需插入microSD卡。

4.虽是修砖，但此过程中请确保机器的电量充足，以免在修复过程中断电，给卡带带来更大的损害造成不可挽回的损失。

**修复步骤：**

1.将光盘中附赠的文件解压到桌面，将解压出的ez5iunbricker1.0.nds拷贝到microSD卡的根目录下。

2.通过正常的烧录卡运行该程序，之后拔掉正常的卡带，插入固件损坏变砖等待修复的EZ5i。

3.按Y键识别损坏的EZ5i，如果识别正常的话，你将可以看到EZ5i的硬件版本和固件版本。

4.如果提示“HD=ffff，Firmware=ffff”，则表示不能从你的卡上读任何东西，尝试多按Y键几次，或者取出EZ5i，清洁卡带的金手指后再插入按Y键进行识别。

5.识别成功后会提示卡带需要升级固件。按A开始升级，注意此过程中一定不要断电，升级完成后，会提示你再次弹出EZ5i，然后插入。

6.重新插入升级过的EZ5i，如果正常识别的话，你将可以看到你的固件版本为“HD=805/705，Firmware=107”。

7.如果提示的信息为“对不起，你的EZ5i不能直接修复，请发送Key1，Key2，Key3，Key4到ezunbricker@gmail.com索取你的Key”。请发送上面4个Key到指定的邮箱，等待EZFlash小组的技术支持。

8.如果提示的信息为“OK，你的EZ5i可以直接修复”，按A键后，重新刷写游戏卡的flash，请等待过程，不要断电和中断操作。最后提示“成功修复，关机”表示已经完成修复过程，此时卡带已经恢复正常。

**最后EZ5i 3.0 ob7内核更新情况如下：**

·修正了大图标模式下字符丢失的问题。

·支持了自制程序ARGV。

·修复了特别模式的一些问题。

·修正了自制程序的引导模块，支持ezunbricker软件。

·修正了《今夜至交》（5061）、《病房2》（5240）、《天空机器人》（5749）、《怪谈餐厅：惊！新菜单100选》（5756）、《美国队长：超级士兵》（5770、5781）、《集合！卡比》（5833）、《天空机器人》（5844）、《雷顿教授与魔神之笛》（5864）这些游戏无法正常运行或加载游戏出现黑屏的问题。

# TGS特别大抽奖名单公布

在168辑的“掌门人”栏目中，我们面向所有读者展开了TGS特别赠品的抽奖活动，目前21名中奖者名单已全部揭晓，鼓掌祝贺他们！

## 《碧之轨迹》闪灯购物袋 5名







| 北京市 | 智圣达 |
|---|---|
| 上海市 | 黄吉 |
| 东莞市 | 林建晖 |
| 西安市 | 林振威 |
| 柳州市 | 程钰佳 |

## 《节奏怪盗R》购物袋 5名





| 上海市 | 赵静雯 |
|---|---|
| 广州市 | 柯振洋 |
| 南京市 | 陈绍楠 |
| 太原市 | 王宇 |
| 海安市 | 应帅杰 |

## Falcom主题玩偶 5名



| 北京市 | 吴倩 |
|---|---|
| 上海市 | 陈玮钰 |
| 淮南市 | 武家畅 |
| 重庆市 | 魏竞成 |
| 厦门市 | 于承昕 |

## 《怪物猎人3 G》背包 2名



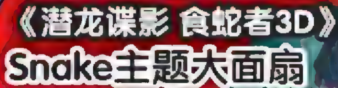
| 北京市 | 王雪晨 |
|---|---|
| 台州市 | 林愉策 |

## 《初音未来》主题扇 3名



| 汕头市 | 周铭浩 |
|---|---|
| 温州市 | 季轩铺 |
| 天津市 | 张翌伟 |

## 《潜龙谍影 食蛇者3D》Snake主题大面扇 1名





| 西安市 | 王汝志 |
|---|---|




伴随着3DS游戏大潮和PSV的发售，几乎每个玩家都再次迎来新主机时代的消费挑战，日元的升值更令正版游戏的价格贵出不少……连一些败钱成性的小编也不得不考虑下接下来的花销和支出。其实和宅物、家具等比起来，游戏机和正版游戏的花销真不算什么。当然，学生时代一路穷过来的马修是非常了解在校时买游戏机攒钱有多么辛苦的，而终于攒够钱买到心仪游戏机时的那种成就感更是现在无法比拟的。这里祝大家都能早日入手心仪的次世代掌机。

## 管得严

本以为高中会比初中管得严，没想到我们高中在纪律上还是管得挺松的，至少在下课看《掌机王SP》和写回函表不会被撕了，美中不足的是初中联《MHP》的机友不和我在同一所高中。

上海 蛤蟆闲人

**马修**：人越大老师管得越宽松嘛，幼儿园、学前班的时候可是连中午睡觉都要被管的哦。

**白菜**：我觉得是你们初中管得太严。

**阿鲁**：我们高中上课看课外书都没人管的。

**胧月**：喂……

自从买了小P以后小N就落灰了？那是不可能滴！我下了个《太鼓》后就借给我喜欢的女同学了（只是有好感而已，谈恋爱神马的25岁以后再说吧），这样既发挥了小N的剩余价值（其实也不算剩余……我可不是喜新厌旧的主），又搞好了人脉关系，一举两得的事哈！只不过要忍受哥们骂我重色轻友了……

北京 宋文

**阿鲁**：记得当年我用一套《I'S》俘虏了班上多少妹纸的心啊……

**胧月**：别缩了，谁会等你到25岁啊。

**酷洛洛**：我想知道谁给你灌输25岁这个概念的（－－）。

**纸鸢**：事实证明，“喜欢的女同学”这种生物，很难靠一台掌机就搞定……哪怕只是“人脉关系”。

**马修**：将来买了3DS或PSV或两部全买，你就可以把PSP借给哥们去堵他们的嘴了。


只言片语 期待PSV的《未知海域》，全国FANS都憋坏了。（北京 海豚）

# 掌门话题 那些坑人的游戏假消息

酷洛洛 其实酷洛洛碰到的假消息并不多，倒是“真消息，假结果”看了不少，好比当年Capcom打算在PSP上推出“《鬼泣》系列”作品，随后非但终止开发，最终我们居然在苹果的APP上看见了《鬼泣4》……不禁心中一紧。

马修 以前玩GB时，共在合卡上玩过1、2、3、5四作《超级马里奥大陆》，其中5代是我惟一没通关的，因为有些地方的关卡设定得实在太有问题，而且手感也很飘。后来玩了GB上的《蜡笔小新4》才知道，原来这所谓的《超级马里奥大陆5》是改版游戏。话说《蜡笔小新4》和“《超级马里奥大陆》系列”都很赞，可合并后竟然如此诡异——更闹心的是，很长一段时间以来，我竟然没怀疑过这是别的游戏改的……

乌冬 记得《MHP2G》将出的时候，游戏中会收录《MHF》版怪物尾晶蝎和棘龙的消息满天飞，甚至还有图为证。个人当然希望是真的，但当各种真相帝出来辟谣和从各个论点证明图是修改过的图后，这个美好的愿望也随之破灭。

半夏 曾经看过有人放《怪物猎人》电影版的海报截图，新闻截图等等，一直信以为真，以为《MH》要走上大屏幕，还YY过雷狼龙该多么帅气，结果……都是假的。(T-T)

白菜 这是我印象中被骗得最惨的一次。当时刚刚迷上《洛克人X4》这个游戏，早已完美通关无数次。“《X》系列”的特点就是X在关卡中可以获得强化部件。然而有一天，被我拖下水一起玩这个游戏的死党兴高采烈地跑来告诉我：“我拿到ZERO的盔甲部件了！”当时我一愣，然后向其确认多次，他说得斩钉截铁：“在孔雀关拿到的，是一对翅膀，装备之后可以像X全套装甲那样进行撞击。”于是接下来连续好几天的午休时间，我都坐在包机房里狂玩孔雀关。孔雀关的设定是根据每个场景的通过速度会获得评价，之后接入不同的场景，甚至X的一个强化部件都是在这里获得的。当我多次试验未果后，我让死党来试，他同样拿不到，却仍然死不松口。于是我甚至开始试验3个场景，每个场景4种评价的代数组合……

纸鸢 这是上幼儿园时候的一件事情，那个年代物质比较匮乏，录像机和游戏机并不是家家都有的东西，只有录音机这种东西比较普遍。所以那时候在一些书报摊上会有“动画录音带”出售——其实就是请播音员讲故事，然后录制下来，或者干脆截取动画片的原声，做成录音带卖钱。

说正题，那时候邻居家有一台小霸王，我常常去蹭玩，当时玩得最多的是FC上的《忍者神龟》。有一天我问邻居家的哥哥，是不是只有《忍者神龟》一个游戏，他说不是的，这台游戏机是可以换游戏卡玩的，我这才恍然大悟。于是他怂恿我去买新的游戏，并且告诉我“动画录音带也是可以拿来当游戏卡的”。于是我信以为真，闹着爷爷买了一盘《儿童故事西游记》的录音带回来，并试图在小霸王上操作孙悟空进行游戏……当然了，后来的结果自然是被大伙儿上下左右地嘲笑了一通……

阿鲁 “《机战》系列”是本人从小玩到大的作品，对这个系列自然有着很深的感情。记得早在《第二次机战Z》公布前，论坛上就曾爆出过《OG3》的新闻图，发帖的人改图技术确实了得，包括本人在内，不少人都被骗了。当然这主要还是归结于PS3平台无《机战》作品的缘故，要是不过于期待该平台的《机战》，人家才不会上当呢！话说啥时候才能玩到《第二次OG》啊……

胧月 游戏界有三样东西不能信：Capcom的独占、老任的亏本销售、UCG小编纱迦私下推荐的“正GAME”。最近虽然上了《无双》的“贼船”，但是依然对纱迦保持戒心，想当年懵懂无知之时，曾信过他编造出的各种假秘技和所谓“神作不解释”一玩却是卖肉的游戏。这不，昨天他又在骗鲁叔《灵魂能力Ⅴ》有江口爱实客串，鲁叔居然有信的倾向！

苍穹 个人曾经“中招”过的假情报是关于《火纹 外传》的，该作的3把极品神枪需要靠RP才能掉落。当年有个同学跟我长篇大论了一下午，“在某个关卡派上某几个角色，过关前在特定的位置摆出近似于六芒星的阵型，然后就会出现持有流星枪的隐藏敌人”。听得我一愣一愣的，回去后立刻重打尝试，结果可想而知……（掀桌）

LIKY 曾在网上看到过一个“MHP2G大秘密”的帖子，其中揭露了10条闻所未闻的《MHP2G》秘密，包括：不穿任何防具完成各种任务100次可以获得“传说裸奔男”、“传说裸奔妹”的特殊称号，被绿毛兽的臭屁送上猫车100次会获得“臭烘烘”的称号……写得煞有其事，当然从那些KUSO的元素中可以看出作者的恶搞精神，上当受骗肯定不至于了，但是很佩服作者的想象力。

---

本来我是不怎么相信星座的，但在看了162辑上的一段话后却不得不信了：“意志力薄弱是射手座的一大特点，缺乏自制力，使他们极容易沉迷在某件事物中，假如沉迷AKB48，后果将不堪设想！”你说是吧，射手座的那个谁（笑）？

上海 景思清

**阿鲁：** 对于这类说法模棱两可的评论，本人一向保持无视的态度，不过要说极容易沉迷某件事物，双鱼座的某乌冬应该深有体会吧。

**乌冬：** 鲁叔，我已经订了SKE和NMB这个月的月别了，快上网银帮我支付。

**白菜：** 生写真这个无底洞真可怕……

**马修：** 我觉得星座血型什么的虽然不可信，但说法很考究，总会让人有认同感：啊，确实是这样。这点特别值得深入研究。

只言片语 修PSP修PSP修PSP修PSP……这个星期就把你重新复活，PSP-1000！（武汉 张枫）

# 烦恼

入手了3DS，日版黑色，现在手中多了一台掌机，也多了一个烦恼，该玩PSP、NDS、3DS还是PS3呢？

太原 南部响介

**马修**：这哪是烦恼，分明是赤裸裸的炫耀啊！

**阿鲁**：还是好好读书（工作）吧，少年。

**半夏**：玩着3DS，用NDS做笔记，PSP当随身听放着歌，PS3播放蓝光风景DVD调节游戏情绪，问题解决了。

**白菜**：按照半夏的方法，等电费单子下来你也就被老妈解决了。

那天打《太阁立志传5》，遇见一个武将，我被打败了，有三个选择：1.给钱；2.求饶；3.装英雄让人砍。我打算给钱，却选了求饶，那武士说："太难看了！死吧！"后边大家应该知道了……

天津 索任饭

**苍穹**：《太阁1》单挑后就有这些选项了。当年总在月底时跑到别人居城下，月初会议一结束就冲上去，专挑魅力不足50的主儿下手。

**马修**：话说选第三项真的会被砍么……

终于见到了鲁叔的本体，原来是抱枕，而且令我惊讶的是在UCG的光盘里又有一个小编叫阿鲁，实在太巧了。

广州 Heaven

**白菜**：从各方面来说，阿鲁还真的是抱枕。

**乌冬**：难道这位同学就没想过《UCG》光盘里的阿鲁和《ZJW》的是同一个人？而且都是去TGS的说……

**阿鲁**：其实你们都错了，那是另一个次元的我。

**纸鸢**：现在把阿鲁唤作"鲁叔"已经和当年把PSP叫成"小P"一样普遍了么？

本人对"《啪嗒砰》系列"一直很有爱，从第一作开始玩，一直玩到现在的第三作，也深有研究和体会，不得不感叹变化之大。不过第三作的结局已经揭秘了那"世界的尽头"，似乎也无缘再见面了。但烧饼们的旅途没有结束，结尾动画的黑屏时间有与前两作相同的造船声音，相信烧饼们以后依旧会排除一切困难，再去一睹"世界的尽头"。至此，向烧饼们致以崇高的敬意！

这是啪嗒砰化小编的第一弹，还喜欢吗？如果是"很不错呢"的话，我真是不胜荣幸了，其他小编的陆续也会到，敬请期待吧！

最初の声




**胧月**：很不错，不过亮点没看懂。

**阿鲁**：马友友来解释一下。

**酷洛洛**：为什么觉得我能解释……

**阿鲁**：你不是做攻略的么。

**酷洛洛**："撸叔"这俩字算亮点么？

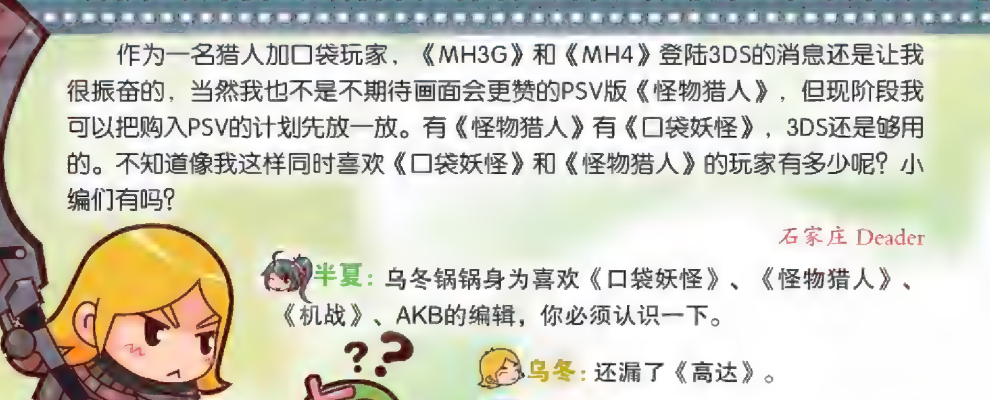
**苍穹**：还是白菜老师好啊，装备齐全，身边还有回复道具！

**酷洛洛**：苍穹看着佐助……龙弓？装备名词是《猎人》么？还有，阿鲁像穿霸龙装了，这真的是《啪嗒砰》么……

**马修**：鲁叔抱枕上的小镜貌似被画师很解恨地给换成烧饼了……

**纸鸢**：黑影形象会不会更容易啪嗒砰化？

**只言片语** 鲁叔抱枕上的是小镜吧？为什么我看着觉得有违和感呢？（桂林 艾斯）



作为一名猎人加口袋玩家，《MH3G》和《MH4》登陆3DS的消息还是让我很振奋的，当然我也不是不期待画面会更赞的PSV版《怪物猎人》，但现阶段我可以把购入PSV的计划先放一放。有《怪物猎人》有《口袋妖怪》，3DS还是够用的。不知道像我这样同时喜欢《口袋妖怪》和《怪物猎人》的玩家有多少呢？小编们有吗？

石家庄 Deader

**半夏：** 乌冬锅锅身为喜欢《口袋妖怪》、《怪物猎人》、《机战》、AKB的编辑，你必须认识一下。





**乌冬：** 还漏了《高达》。

**马修：** 话说有关Capcom和Pokemon合作《口袋怪物猎人》的呼声也喊了好几年了……

## 167辑热点话题之哪款游戏改动一个细节就成为你心目中的神作？

“《轨迹》系列”，全程语音，中间再多插入过场动画，系统上再有深度一点。

湛江 马骝

《AKB 1/48》，不要那样不动，就算是不动，用漫画的形式来表现也会更好一点。

广州 洪司

《MH》取消换区设定吧。

郑州 伟大漫画家

《牧场》中，地图更大，并且可以在牧场、城市两个地方。

贵阳 豆豆

如果《口袋妖怪》全地区出在一个版本里面就神作了。

铜仁 阿道夫

RPG完全联机，从头到尾都要联机的双人RPG，单人无法玩。

玉林 陈海松

《MH4》在PSV上发售并充分利用其机能。

太原 陈其可

很多啊……最终的还是《CCFF Ⅶ》最后结局中扎克斯不要死——那就是真・完美了。

常州 月影

《小小大星球》如果能有重力感应，那将是神作、神作、神作……

广汉 [illegible]

《FIFA 2012》要是加入更多模式和动作就完美了。

石家庄 Lininter

《深爱》可以设定自己喜欢的人物，不过现在已经是神作了。

贵阳 啊咧

如果“《怪物猎人》系列”增加一些宅元素或者增强社交功能的话就可成为……不过《怪物猎人》好像已经是神作了。

乌海 飞死超人

《山脊赛车》能加上几辆现实中的车就好了，如GT-R等。

天津 才子

**马修：** 其实真正完美的游戏是没有的，哪怕是那些满分游戏，玩的时候可能也会感觉到这样那样的不足或待完善之处。不过也正因为有这些，所以我们在期待续作时才会有更多的期待……

## 168辑游戏在你目前人生中所处位置、是否有意向去改变？

最频繁的消遣娱乐之一。

海门 香菇

介于朋友与家人之间不可或缺的位置。

漳州 YGC

可有可无的消遣，也不打算改变。无论心中如何不情愿，也应该以学业为重，毕竟现在还是成绩决定一切。

贵阳 刘媛玥

爱好，只是喜欢而已，但玩上劲头往往收不住（笑）。不太想改变。

贵阳 唯心百辟

现在是同伴，希望将来是我的工作。

上海 CCHpm2

吃饭、排泄、学习、游戏、睡觉、体育，游戏排第四，以后有望排第三。

天津 最初の声

目前以学习为主，游戏供空闲时娱乐，无意向做出改动。

汕头 徐立宇

占有重要的一席，打算以后从事游戏有关的事业。

东莞 [illegible]

我的生活=工作+游戏+游戏以外的娱乐+工作以外的生活，不想轻易改变现状。

沈阳 赛伯拉斯

是较重要的，游戏人生嘛。我曾一度十分想成为游戏编辑，但游戏也使我成绩落后……

广州 Panda

**马修：** 休闲娱乐本就是人生不可或缺的一个组成部分，能选择游戏并在这里大家彼此认识也是有缘分，其实这个调查更多的是看大家的吐槽。这里祝大家都玩得更开心，祝有志从事游戏编辑、游戏开发的读者朋友们能心想事成，因为玩游戏影响成绩的也能调整下玩游戏和学习的时间比例。下辑接着给大家刊登。

**只言片语** 玩惯了《GT赛车》，想能换换口味，期待PSV版《山脊赛车》。（杭州 Deepthroat）

# 玩家画廊

鄂尔多斯 神

马修：这张自画像很像我一个大学同学摘眼镜后的样子。




马修：一个蝌蚪状的人很有动感地猥琐飘过。



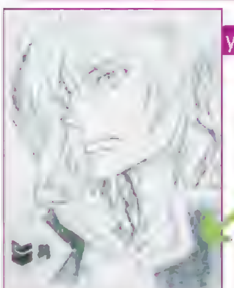

粽子

马修：原来是核弹的正面图，一开始还以为是个皮球……




上海 蛤蟆闲人

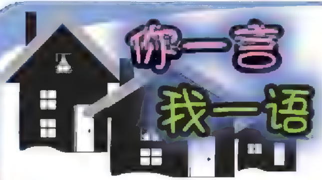
马修：一片落叶增加了百般无奈与凄凉么？



哈尔滨 BLOOD

ytyzxm123

马修：线条和风格都很赞，挺有棱角的。



## 你一言 我一语

我周围的朋友、同学都买了3DS，我却因为资金不足买了NDSL，他们都笑我笨，应该买3DS，小编们，你们说呢？

开平 钊哥

马修：先买NDSL玩着，慢慢攒3DS的钱呗。说不定到时你可以一次到位入手新版的3DS呢

---

各位有不想要3DS的吗？低价卖给我吧。

深圳 ロロ～

马修：早几个月前3DS游戏很少的时候应该有不少想卖的，现在想找卖3DS的貌似有难度啦。

---

高一来了好多MM，但大多数都名花有主，让我这个单身多年的宅情何以堪？小编们怎么找对象的呢？

太原 Lelonch

马修：平常心么，高中时候，有就有，没有也不缺啥——无论是眼下还是以后

---

Sienna美编的哥哥是哪个神秘人物呢？

常州 神之叹息

马修：怎么说呢，还真是一个给大家的《掌机王SP》没少奉献的幕后神秘人物，由于是神秘人物，这里也就继续保持神秘了……

---

对于《MH3G》登陆3DS，我心中不免有一点失望，这也许是作为一个PSP版《MHP》忠实玩家的心：看见自己心爱的大作登上对手的3DS，心情是复杂的。

清镇 只爱于你

马修：不用去指望第三方的游戏能始终被某某平台独占嘛。以前不用指望《MHP》被PS系列掌机独占，现在也别真相信“《MH》系列”以后就只在3DS平台上出了

---

隔了N久再买《掌机王SP》，发现《掌机王SP》随着猪肉一起涨价了。

成都 笨笨羊

马修：所以也是被逼无奈啊，不然小编们连猪肉都吃不起啦。

---

祝各位小编超级光棍节快乐啊（笑），尤其是鲁叔！

马鞍山 Rocketboy

阿鲁：孩子，当心被编辑部的单身小编们集体画圈圈哟

---

“《真·三国无双》系列”加强马上战斗，对战、QTE、更丰富的蓄力攻击组合……上天入地都有了，马上战斗怎么还那么单调。

上海 王齐益

马修：“《无双》系列”的马战薄弱也是老话题了，5代即使有所加强但仍难堪重任。作为《无双》玩家，真心希望系列的马战能丰富起来

---

小编们想买哪些PSV游戏呢？

太原 南部响介

马修：目前已知的，有《未知海域》、《大众高尔夫》、《苍翼默示录》和《真·三国无双NEXT》

---

有关《MH3G》的吐槽：有只冰碎龙，跑到了火山，冰化掉了，于是变成了碎龙……

上海 蛤蟆闲人

马修：挺冷的，出处是“一跟冰棍在太阳底下走”那个经典冷笑话么？

---

我做了一个重要决定：花3年时间买到3DS和PSV，现在我是一个学生，只能在寒暑假打工，小编们为我加油吧，努力赚钱中……

上海 zero

马修：利用假期打工赚钱，且不说是否能增长经验阅历什么的，单单作为攒钱方式，还是好过饿肚子的，加油吧，zero同学

---

## 通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

| 笔名 | 刊载辑数 | 刊载栏目 | 文章标题 | 需要提供消息 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 宿酒醉 | 151 | 自由谈 | 书柜畅想曲 | 姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编 |
| ZYH | 158 | 玩家点评 | AKB1/48 星恋之梦 | 姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编 |



只言片语 167辑上没有很多小编在TGS上的照片和视频有些小遗憾，但小编们带回的礼品真是给力啊！《赤州 小[illegible]》



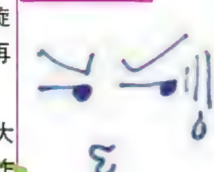
杭州 砍首小妹纸



珠海 柳叶潇风

**马修**：斯考尔啊，貌似在《交响旋律 最终幻想》中会再现原作那次舞会哦。

**马修**：久违的“大方脸”系列创新作了，表情似乎是倒吸一口凉气。



苏州 小小淼

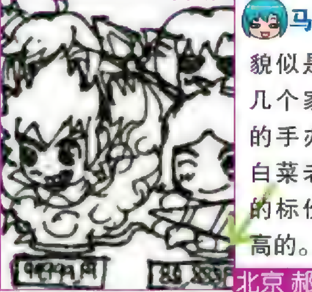
**马修**：为啥这些花看起来有点冷清落寞的感觉呢？

**马修**：作者在背景上又涂了层白颜料，妹纸被画得果然很萌的说。

**马修**：笑眯眯的眼镜男和“血祭”……该如何融合呢？



苏州 血祭狂歌



北京 郝俊

**马修**：貌似是某几个家伙的手办，白菜老师的标价蛮高的。



乌鲁木齐 无为

PSP从买来到现在，我玩得最多的，就是赛车游戏了，从《山脊赛车》到《火爆狂飙》，还有《极品飞车》、《GT赛车》、《机车风暴》，甚至《摩登全民赛车》……我越来越喜欢车了！虽然我还是学生，但上班后我要买辆车，不能辜负了自己在PSP上玩的这些赛车游戏啊！

苏州 TwoZ

**半夏**：《牧场物语 双子村》、《牧场物语 闪耀的太阳》、《牧场物语 与你共建海岛》……我在掌机上种了这么久的地，是该考虑买块农田了。

**纸鸢**：还好你迷上的是的RAC，而不是FPS之类的。

**马修**：貌似这位同学玩的赛车游戏中最少一半都是狂野碰撞系的，所以真正开车了一定要缩要礼让要谨慎啊。






**只言片语** 《抵抗 燃烧的天空》，高清+右摇杆的掌机果然就是要FPS啊！（桂林 豆腐）




**《口袋光环》影像DVD是与每辑《掌机王SP》一起出售的，也许有很多读者从来就不看，但其实每张DVD都耗费了文编、美编和非编们大量的心血，尤其对于非编来说，这张影像光盘就是他们工作的成果。本次栏目就由白菜老师来为大家简单地讲解一下影像DVD的制作过程。**

# 如何制作光盘影像

文 白菜

## 前期准备

首先文编会根据制作本辑《掌机王SP》的时间段，来选择一些最新的游戏宣传影像，这些影像全部都收录在光盘的“游戏展望台”栏目中。为了丰富内容，有时候也会找到一些掌机相关的趣味影像，又或是收到热心读者投来的视频稿件，这类影像则最终会收录到“喧闹游园”或是“热血最强”之类的附属栏目之中。当影像收集完毕之后，当辑的影像负责人会将影像交与非编，由非编进行格式转换的处理，并调整画面，以便读者们看到的成品能够保持统一的画面比例。在非编忙着做这些前期准备的时候，文编们也没有闲着，负责人会将所有的影像按照游戏类型和影像特点分门别类，分发给各有擅长领域的文编们进行制作。比如日文、英文能力强的文编大都会拿到一些有日文、英文听译要求的影像，而游戏续作的影像则基本上会交由做过前作特快或攻略的文编负责。文编们拿到各自的影像后，就会进入制作、剪辑阶段了。




## 影像制作剪辑

这是影像DVD最重要的制作阶段。首先文编会按照以下的要点分析影像：1.有没有解说游戏特点的语音；2.有没有重要的外文需要翻译。如果影像没有解说语音，那么文编首先要写出一段简短介绍影像的解说词，让玩家能够根据这段解说词来理解这款游戏的主要内容。写出的解说词会交给萌妹子来念，之后再由非编合成进影像中去。如果影像中有重要的外文需要翻译，那么文编还要写出翻译字幕加在影像里。当字幕编写与解说词录制完成后，这两样东西都会先行导入非编的机器并进行处理。字幕用批量制作字幕软件PrTitleCreator来进行处理，让txt文本里的文字变为prtl文件，导入视频处理软件Adobe Premiere Pro后就能与视频进行合成了。录制好的解说词则需要非编进行降噪、剪切和调整音量，以便文编拿到手上可以更快地完成工作。接下来文编要做的就是将字幕对上时间轨，覆盖到影像上去，并将解说词音轨按照文编的判断放在影像合适的位置。

以上的步骤适用于“游戏展望台”以及其他附属栏目，但却不包括“新作特搜队”。该栏目下的影像全部需要文编亲自去录制，不同机种的游戏影像录制方法各有所差异，这里就不展开来细说了。当录制完毕之后，非编会将视频导入软件中，而文编接下来就要将自己录制的视频进行剪辑，去粕留精，让读者们看到能够代表性展现游戏全貌的部分。剪辑时要用到的效果处理比较多，比如画面切换时的叠化过渡，音轨音量的渐变，为了让字幕更加显眼而加上半透明黑底等，这里就不一一叙述了。这段期间，非编的工作就是给文编充当技术指导（笑），满足文编提出的各种要求。

## 后期制作与审碟

当文编的工作完成后，非编的重头工作就

开始了。首先非编要将文编们制作的视频进行排序：哪个栏目在前，哪个栏目在后，视频与视频之间切换的时间间隔都有一定的要求。接下来是对音量和画面进行处理，影像音轨与解说词音轨重合的部分，要适当降低影像音轨的音量；字幕挡住视频LOGO、或是超出边框的部分则要进行修改或挪动。之后就要根据文编提供的信息，为影像中的游戏加上信息栏图片。最后则要制作“游戏展望台”与“新作特搜队”的开场片花。

将以上细节处理完毕后，非编会将所有分散的影像混合压制成一个试看的视频小样，然后就到审碟的时间了。所有的文编都会集中起来试看整张DVD的全程，并进行纠错。比如字幕是否出框、字幕是否打错、时间轴是否有误、信息栏上的信息是否过时（比如突然宣布发售日延期）、解说词中是否有不恰当的语句、翻译是否有错误等等。审碟结束后，文编会对错误的地方进行修正，之后非编会将改动完成的影像整合起来刻制成DVD样盘，最后美编再根据文编提供的信息素材制成DVD的盘面。这样，一张汇集了所有小编心血的《口袋光环》影像DVD就完成了！

## 话题

小编话题：

## 在制作光盘影像时发生的喜剧或悲剧

**白菜：**我在软件上进行视频处理时，素材拖进来一般都是放在视频轨上素材聚集部分的最后面紧靠着的。有那么一次半夏同学做好了视频把素材放在视频轨的非常后面，使得中央留了很大一个空间。轮到我做时，直接把素材拖到前面可视部分的最后排，把她的视频给盖掉了……我当时还在想谁把没用的字幕胡乱放在视频轨上呢（狂汗）。从此以后，我也养成了上手不管怎样先视频轨最小化的习惯，免得又有无辜群众被扫到……

**半夏：**在发生过白菜师父覆盖我视频事件的两个月后，完全不是出于报复心态的我在一次大规模加字幕过程中移动了白菜师父已经加好的全体字幕（有几百条吧）……冤冤相报何时了，白菜师父我真不是故意的。（T_T）

**酷洛洛：**不知道算不算趣事，每隔几辑总有些小编会把其他小编之前制作好的视频条全部覆盖掉，我也是肇事者之一……其实半夏覆盖白菜那次我才是罪魁祸首，就是我暗中教唆半夏这样做的（大雾）。

**阿鲁：**在刚开始参与光盘的制作时，对录制啊、剪切什么都都还不熟，时不时就会出现录了半天发现没有按录制的按键啊、剪完视频后忘了保存然后电脑死机啊之类的事发生，特别是在还有攻略任务在身的时候，遇到这种事简直就是欲哭无泪。

**乌冬：**有一次自己负责的视频无缘无故不见了，问非编也不知道怎么回事，结果只得在截碟的当天上午又急忙重新做了一个。好在视频不算太长，如果是大篇幅的东西的话就真的不知道该怎么收场了。

**苍穹：**目前3DS的游戏视频不好录制，为了效果得先固定好摄影机，游玩的过程中掌机又不能太晃，于是总是要注意屏幕的外框而非游戏画面本身。当在录制《生化危机 佣兵 3D》的影像时非常拘谨、各种失误，反复尝试才好不容易实现150连过关，满意地离去后却被告知影像的比例没调对，得重录……

**马修：**说个悲剧吧，《口袋妖怪 心金·灵银》的音乐那是很美的，我在录制的时侯特别注意向读者传达该作在音乐方面的突破。高高兴兴地录完发现，音频录制线是直接插在摄像机上的，录出来的音质非常单调，就算是后期制作，也没法给调出原作的感觉。不得已，只好把所有录过的视频素材重录一遍……

**胧月：**审碟室有一把椅背较矮的转椅，是我的爱用物。该椅子的最大特点是重心不稳，如果把体重过多地压到椅背上，会连人带椅翻倒，非常刺激。在将倒未倒的那一刻瞬间绷起神经，调整好平衡并转危为安，这感觉真是太棒了。做碟方面，印象较深的是曾经制作的几个游戏MV，自我检讨匠气太重，于是后来都不做了。

**纸鸢：**因为初来乍到，做碟的经验还比较贫乏，于是我就爆一下审碟的感受吧。审碟时大家会围坐在一起，因为人多口杂，故而十分欢乐，尤其是看到别人制作的内容出错时，一定要毫不留情地进行各种吐槽。像鲁叔这样容易吸引仇恨的人，即便视频内容不出错，也会被大家进行各种吹毛求疵的“批评”，鲁叔当然不服气了，对所有的质疑都会进行回击——于是鲁叔舌战群编的场面便是审碟期间最蔚为壮观的情景，让人印象深刻。




我同学下了一个游戏，第一次使用正常，放了一会儿再开PSP发现游戏都没了，用电脑一看发现ISO文件夹也是空的了，但是容量还在，也无法删除，只能给文件夹改名然后再创一个ISO，以后再格式化看看，已经是第二次了，上一次是GAME文件夹出问题，是因为记忆棒不好的原因吗？（组棒，下的东西肯定没坏。）

舟山 徐凯

基本可以肯定是记忆棒的问题，记忆棒质量不好或者寿命快到时就容易出现文件损坏情况，建议你同学将记忆棒格式化一下再用，有可能解决问题。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

小编认为PSP-1000用什么自制系统最好？

上海 王菁益

PSP-1000对于自制系统有着最好的支持度，没有什么太多限制，用6.39-PB7或者最新的6.60都可以。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

任天堂在3DS上的反盗版措施是什么？

太原 郭威

反盗版措施就是你到现在还玩不到3DS的盗版卡，而且3DS也具备内核更新功能，以后即使被破解也能够通过更新内核来弥补漏洞。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

我的小P进水后，开机速度变慢了，玩游戏也变卡了，怎么办，6.35系统。

福建漳州 杨康诚

进水后如果处理得当还能开机就表示问题不大了，开机速度变慢或者玩游戏变卡也许不是因为进水的问题，你找找其他原因，是不是CPU频率设置过低，或者记忆棒读取速度不够快。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

最近买了16G的高速棒，可是拷了两个游戏就什么也放不进去了，有人说是假棒，请问小编是吗？那张卡的发票还在，包装当场被老板扔了，还可以去换吗？

上海 Princess

这还用说吗，立刻回去找老板换，你这个很可能是增容棒。买记忆棒应该当场就拷文件试，最好拷满16G的文件，别怕麻烦。另外备一个记忆棒测速软件BlackSPEED（2.0中文版），拷到购买的记忆棒中当场测试，这样能够判别记忆棒的速度。

 只言片语 看到3DS版《马里奥赛车》的起步画面，好怀念啊！（汕头 Meimen）



▶用BlackSPEED可以测试记忆棒的速度。

《重装机兵3》中第十号战车到底怎么入手？零件一直找不到。

贵州铜仁 邹石俊

十号战车就是玩家们俗称的“八抬大轿”，一共有7个零件埋藏在地下。下面给出7个部件的大致位置（地名为汉化版译名和日文原名）：锈色少女（ラスティメイデン）附近沙滩、莫里港（プエルト・モリ）附近沙滩、岔路镇（サイドウェイ）向南行到裂缝附近、地图西北角、地图西端悬崖附近（由荒地中央的野营地向西北行）、地图西南角的两个岛屿。在地图上利用“金属探知机”展开搜寻，把全部零件交给希赛的父亲就可以得到战车。

PSP游戏汉化有两种，一种是直接下载汉化版，另一种是下载汉化补丁，再为原来的日版游戏打补丁，如何打补丁啊？

湛江 马骝

汉化补丁其实并没有统一的安装方式，通常情况下是把汉化补丁与原版ISO放在统一文件夹内，然后运行补丁后根据提示进行汉化，期间可能还会有如“将原版ISO重命名为XXXX.ISO”等要求。打补丁前请同学们根据汉化压缩包中所附带的说明文本进行操作吧。

PSP能联机，但连《MHP3》的时候我只能看见对方的名字，无法接任务，是什么情况？

扬州 ム-口

在盟区联机是经常有这种情况，原因大多是你还在下载其他玩家张贴的任务，玩家只需耐心等待一段时间就能看见了，另外还有一个可能性，就是对方还没开任务……

《MHP3》中文版中“狩人之弓”的勋章的条件是在所有地图下完成任务20次，请问灵峰、神域、极圈和熔岩峡谷也一样吗？

上海 景思涛

和其他地图需要每个都完成20次任务不同，这4个地图只要总共完成20次任务就可以了。

DLC和OST是什么意思？ 西安 子不语

DLC是Downloadable Content的缩写，也就是可下载资料篇或者追加内容下载包的意思。现在很多游戏均采用DLC模式追加若干收费或者免费的内容，一来可以对游戏从侧面进行补充，让玩家保持对游戏的兴趣，二来也不失为一个赚钱的好方法。OST是Original Soundtrack的缩写，也就是原始声音轨道或者影视原声大碟的意思。现在很多动漫、游戏都会将其中优秀的配乐集合成CD进行出版发售，这就是OST啦。

最近小P的电量很不耐用，联机三四个小时就没电了，才买了一年多，想当初和朋友联机5个小时还可以听着歌回家呢！小编知道是什么问题么？

广州 李源辉

这只是很普通的电池损耗，没什么好担心的。而且一年多时间才这么点损耗，证明你的电池保养得还算不错的。联机玩游戏耗电比单机要高，如果需要长时间联机，最好还是带上充电器或备用电池之类的吧。

《钻石·珍珠》中如何得到三种形态的蓑衣虫？如何抓到笨笨鱼？

深圳 粤B

蓑衣虫的三种不同形态来自于其最后一场战斗的场所。山洞内是虫+地形态，室内是虫+钢形态，普通为虫+草形态。笨笨鱼需要在殿元山（テンガンさん）上半段的水域用中级钓竿来钓，由于不同ID对应的隐藏位置不同，加上钓到笨笨鱼的几率比较低，因此除了一个钓点多试几次外，更要多试些垂钓地点。

3DS的游戏币是通过走路来增加的，为什么我走到10硬币时就没法往上加了呢？

上海 沈思明

因为3DS通过走路获得的硬币每天的上限是10枚，如果想获得更多的硬币，可以通过调系统时间的方法来达成。

《口袋妖怪 黑·白》中战斗地铁有没有100级对战的？

广西 李智胜

没有，无论哪种对战精灵的等级都会强制变为50级，但事实上战斗地铁里都是同等级对战，而且50级以后才学会的招式还是会保留的，所以级数的影响不大，不必太过纠结。




**栏目主持：阿鲁**

阿鲁

提醒一下，再过20分钟开始吐槽，大家做好准备

胧月

主题是什么，怎么准备？

阿鲁

我说的准备是指搞完手里的工作来这里集合。虽然主题没什么意义，不过还是姑且说一下吧，这次来吐槽我们的新人同学吧！

纸鸢

吐槽的时候打错字的话鲁叔也不做修改照上书么？

胧月

错得有艺术性可以不改

阿鲁

首先欢迎一下新来的同学——纸鸢

半夏

呱唧呱唧。

阿鲁

纸鸢同学首先说两句吧

纸鸢

大家好，我是纸鸢，我是《掌机王SP》的忠实读者，有很多人可以作证。

Sienna

欢迎

苍穹

“欠揍”的新人纸鸢（#注1）。

咕噜

为什么取“纸鸢”的名字，太女性了。

Sienna

鸢字那天我差点打不出来

马修

我也没打出来，然后用搜狗输入法的手写输入才知道……

纸鸢

在智能ABC时代，我打自己真名的时候，打出了这两个字……这么早就揭秘了。

半夏

打架快输了的时候可以喊：求求你们放了我吧，我是纸鸢！

胧月

什么意思，没看懂

半夏

放风筝啊，冷笑话罢了。

苍穹

寒い。

阿鲁

冷不冷先放一边，关键是没看懂……

半夏

那是你语文不行。

Sienna

你居然没看懂？

苍穹

纸鸢=风筝，鲁叔要好学啊。

阿鲁

这么一说就明白了……话说美编Sienna也应该算是新人吧

苍穹

都上镜多少辑了……

马修

想吐槽Sienna就直说……

Sienna

就是～我家梦梦都上书了，我还是新人？

阿鲁

没在“吐槽记事簿”里出过镜就不算上镜啊。

苍穹

鲁叔表示你们这群渣渣，没有放过自爆照片的都是新人。

阿鲁

你看，白菜老师啊、伊娃姐姐这些人的人气，不都是通过本栏目展现出来的吗？

马修

确实，单纯写IP专页、美式游戏的特快攻略，都难以展现出伊娃腹黑的一面。

半夏

伊娃姐姐才不腹黑。

苍穹

亮点都在NDS游戏的视频解说词里呢。

阿鲁

所以说，想出名，找鲁叔，“吐槽记事簿”成全您的梦想，欢迎致电13713××××××。

苍穹

星光大道老毕跟你是什么关系，鲁叔？

咕噜

和他一家子的。

阿鲁

今天中午吃饭还在店里瞄到了老毕，好怀念以前看星光大道的日子……

马修

老毕没看到，就看到中午吃饭时鲁叔一个人吃5份菜（正常是3份），其中一份还是抢了新人的……

Sienna

鲁叔要注意形象呀

酷洛洛

抱歉，其实我不知道老毕是谁……台湾的么？

半夏

马友友你又塑造形象！

胧月

纸鸢多发言啊，工作有没有什么不习惯的啊，有没有被前辈欺负啊，都可以讲讲

马修

比如中午被鲁叔打劫了炸鱼这种、都

注1：纸鸢以前的第一个笔名叫“欠揍纸鸢”

可以在这里诉苦。

纸鸢

嗯。鲁叔中午抢我的鱼吃，请月姐姐做主。

Sienna

可怜的纸鸢

阿鲁

喂，什么叫抢……那是帮你吃好不好！话说新人一来就这么嚣张真的大丈夫么……

胧月

这就开始了，我关注你

半夏

新人vs鲁叔，round 1，start!

纸鸢

好吧，帮鲁叔洗白，其实确实是我不吃鱼，我以为是炸鸡，鲁叔帮我吃了。因为鲁叔一点儿都没有嫌弃地就吃掉了，我很感动。

半夏

新人……你自损血3000啊。

胧月

你直接说鲁叔帮你吸毒，哦，不对，是试毒吧

马修

纸鸢，没事的，你实话实说鲁叔也不会抓你做AKB周边的。

阿鲁

咳咳，话说纸鸢同学，除了精通手机以及球类游戏外，还有没有其他什么特长啊?

纸鸢

我擅长《三国杀》啊，但是为什么没有再见到《三国杀》的局?

马修

貌似你们没少一起《三国杀》吧?

半夏

最近忙啊忙。

阿鲁

嗯，因为大家都很忙。

苍穹

鲁叔忙得每天背包爬山。

胧月

鲁叔，约你下副本的电话又响了

乌冬

这话茬开的，鲁叔准备受死吧!

马修

鲁叔每天中午吃完饭和老家的朋友长途聊"山口山"是一景

阿鲁

我觉得再这样下去会对我不利，我得赶紧转移话题才行（思索中）

纸鸢

今天中午吃饭的时候乌冬蝈蝈竟然叫出了我攒稿人时代的名字，我吓一跳。

苍穹

太多了，是哪一个啊？比你笔名多的就只有团长等寥寥数人了吧。话说我小时候只玩过蝈蝈。

半夏

穹妹！你的形象不能再崩坏了！

纸鸢

不停地被苍穹老湿揭底，我都不敢说话了……

乌冬

穹妹高端黑啊!

阿鲁

不黑化的穹妹，不是好穹妹。

纸鸢

穹妹是什么来历?

胧月

好像是某部宅动画里的角色，鲁叔应该比较清楚

阿鲁

总觉得事态又要朝着不好的方向发展了……于是我们换个话题吧

PSV快发售了，相信这里不少人都会入手吧，哪些人会第一时间入手，入手什么版本呢?

胧月

本来想买日版，但是价格贵，到手时间又差不多，还是买港版吧

苍穹

港澳通行证已搞定。

马修

有打算，但彻夜排队压力貌似很大。有哪些人打算去排队的啊?

阿鲁

我肯定是要去香港排队买首发的，Wi-Fi就差不多了，3G估计一时半会国内用不上，当然就算排队也不一定能买得到就是了。

半夏

大家一起排队!

胧月

首发日好像是星期五，到时候放你们半天假，去排吧

阿鲁

主公英明。

半夏

主攻，放1天吧，赶不回来呀!

阿鲁

妹纸，你又淘气了。

纸鸢

插入一个不解之谜，为什么聊天的时候苍穹老师就像换了个人似的，各种吐槽，平日里却很低调呢？请苍穹老师正面回答。

胧月

嗯，纸鸢的这个问题走向比较好。

苍穹

其实我是一个演员，有没有台词不重要，重要的是演技有得发挥啊（周星驰的台词）。

阿鲁

苍穹老师还真是喜欢挖这些远古the坟啊……

苍穹

我上了岁数，只懂得这些东西啊，你们平时聊的东西完全不懂啊。像这次年假回去，跟朋友聊天说的都是上个世纪的产物啊！你们不能太苛求一个心理年龄过50的人跟上你们的脚步。

乌冬

也是，哪像鲁叔，心理年龄只有17岁。

马修

这次到底是吐槽新人还是吐槽鲁叔啊……

胧月

白菜老师不在鲁叔就没挡箭牌了

阿鲁

白菜老师太狡猾了，以做碟的名义逃脱了大家的审判!

酷洛洛

白菜做了什么事情要审判他?

苍穹

鲁叔朗诵：白老师，你在哪里，宿营地上篝火红啊，伐木工人想念你啊，想念你!

阿鲁

苍老师你太坏了……

纸鸢

苍老师确实腹黑，领教了。

胧月

纸鸢同学自我介绍在上辑书里也说过了，刚加入《掌机王》集体，谈谈新环境的感想吧，过于琐碎的就别让读者知道了

纸鸢

环境和我想象的完全一样，非常舒适，鲁叔也和我想象的一样正派。

胧月

你的后面一句让我顺带连前面的都开始怀疑了

# 小编寄语

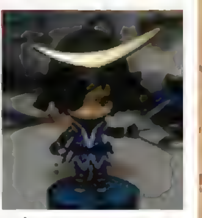
## 苍穹

◎上辑截稿后请年假返乡，过了一段不用操心工作、没有网络的日子，颇有点"与世隔绝"的感觉（笑）。

◎大学时回家，书籍都交给邮政或快递，但时有损坏，于是之后都是自己动手搬运，这次便拖了整整一旅行箱的书回去。后来与一酷爱推理小说的朋友聊天，尚未开口他便说我带回来的书一定很重——兄弟果然懂我啊！

◎10月读完了森村诚一的《苍狼》，小说的主角是"一代天骄"成吉思汗。当年的历史SLG《苍狼与白鹿》也非常具有特色，只可惜同样被"暗荣"抛在脑后了（我总有预感贴吧的同学看到这条会发笑）……

## 半夏



★Let's party！最近沉迷《战国BASARA3》，爽快的打击感是解压的不二良法。因为估计真田的粘土快出了，于是接了图上这个小家伙回家，现在他每天站在我的键盘旁边卖萌，超级可爱！

★话说《BASARA》众角色中我果然最爱真田，又呆又热血，每次听他喊"噢呀卡塔萨马啊啊啊"我就会爆笑，太治愈了，一定要买个粘土回来狠狠欺负（好像重点搞错了）。

## 纸鸢

◆最近在美国读书的朋友送了我一张苹果的Gift Card——其实就是App Store的现金兑换券。于是用这张卡购买了一些iPad游戏，包括《7974 12》、《植物大战僵尸HD》等，说实话，这还是我第一次购买下载版游戏，感觉非常新鲜。

◆在我刚刚以6.99美元的价格买下《植物大战僵尸HD》后没几天，就赶上了万圣节。因为节日的缘故，EA官方将这款游戏的售价下调到了2.99美元。虽然只有4美元的差价，但这事儿还是让我小小郁闷了一下，不知道PSV上的下载版游戏价格会不会如此起伏不定？

◆说到PSV，随着发售日的临近，大家对其的热情也日益高涨。不过我却非常冷静，因为我更关心白色版PSV什么时候推出……

## 胧月

★因老妈50大寿（写到这里，有一种"我好年轻"的错觉）而回了趟南京，吃到别离了6年的腌白菜梗。该自制菜脆、辣、香、滑但不咸，口感异常好，只有在霜降前后才能做，且保质期不过两周，因此虽然不值什么钱，却是每年春节回家都吃不到的珍品。坐在电脑前就着茶，居然生生地吃掉一碗，然后发现自己不如以往能吃辣了。

★外甥继续被冰山美人的姐姐灌输着精英教育，既要保证主科学习成绩，又是钢琴业余10级、围棋业余入段，现在还学大提琴。嗯，小家伙刚10虚岁。对姐姐的教育方式我倒不是不能理解，不过今后自己有孩子了肯定不能这么养。

★为迎接《灵魂能力Ⅴ》，小编们开始重温之前深恶痛绝的《Ⅳ》。不得不说白菜老师就是棒，什么都懂，什么都玩得好，这不？每天中午又在游戏室称王称霸了。

## 阿鲁

■今年萌战竟然形成了一边倒的趋势，小圆脸众以无人能敌的气势秒杀其他萌角……咱主推的乌贼娘虽然最后爆出了600多票的好成绩，但最终还是被突破700大关的麻美学姐给压了下去，止步8强。虽然乌贼娘败了，但她依旧是咱心中的最萌。没关系，咱明年再战！

■为了预祝明年乌贼娘能在萌战中取得好成绩，特此预定PVC以及Figma各一只，PVC应该截稿后就能拿到货，争取下辑秀出来给大家瞧瞧。

## Juxi（美编）

◆习惯了QQ隐身，某天心血来潮设置为在线，突然好多人发消息过来："你这女人死到哪里去了哇啦哇啦……怎么大半年都没消息，都快得忧郁症了哇啦哇啦……"诸如此类夸张的抱怨，实在是有点无辜。

◆笑话：一日，一位在北京堵车长达几小时的朋友终于无法忍受，他暴跳如雷地打开车门，拉开后备箱，从里面拿出一根长长的木棍。所有堵车的人吃惊地看着他，只见他大骂着把地上一只蜗牛敲得粉碎，一边敲一边骂着："看你还敢跟踪我！"

## 马修

◆前一阵家事工作事接踵而至，于是更深切体会到了"压力山大"的含义。

◆但有压力也不影响本人见缝插针玩游戏，目前游戏填坑计划如下：PSP版《电车GO》要赶在PSV发售前填上；《口袋妖怪 黑·白》可以暂时放置；PS3的几作《无双》……目前实在拿不出大整块的时间对着电视玩，也暂时搁置。

◆填PSP版《电车GO》的坑的主要原因是当年和PSP一起购入的游戏就是火车驾驶模拟游戏《模拟火车+电车GO》，起码别让自己留着PSP上挖的第一个坑进入PSV时代。

◆之所以打算将《口袋妖怪 黑·白》放一放，是因为等第五代资料篇出来时，可以把《黑·白》PM传到资料篇里继续培养。但梦世界更新了洋馆场景后，我抱着试试看的态度去梦世界然后顺便培养几个PM，便再次不能自拔——《电车GO》的坑能否在PSV发售前全部填上，连我自己也怀疑了。

## 酷洛洛

◆难得回家过了几天年假，和老朋友聚一聚，吃顿饭，聊起以前的学校、以前的同学、以前的各种傻事。感觉自己好像突然变老了，如家庭饭局中的长辈一样，在不断地唠叨自己的童年。



◆广州石室圣心大教堂，这座有着130年历史的建筑物曾经让我差点投奔天主的怀抱，回去几天特意去逛一逛，重修后给人的震慑力依然有增无减。要问我为什么止住了步，大概是当时年少腼腆、不敢问人吧……

## 白菜

□轻小说《Fate/Zero》星海文库版入手。有句话是怎么说的来着？"得不到的才是最好的。"事实上如果不是把日文当母语的话，看着满页的日本字还要脑内转换确实挺烦的。但是记得还有人说过，"文学作品只要能力允许就一定要看原版。"看了几页之后我算是体会到了这个道理，意境比起国内山寨版还是有着微妙的差别。

□前段时间接到了一个诈骗电话，说是寄给我的包裹有违禁物品，要我做银行卡的资金保护，还有什么报案编号。虽然我一开始就识破了这个骗局，但为了去见公安局前台的萌妹子，我还是跑去附近的公安局咨询了一下——当我这样告诉乌冬和阿鲁时，他们都不相。嘛，换我也不相信。

□感谢母亲的电话帮我揭破骗局。听说这些手段在沿海城市比较流行，这次算是见识了（苦笑）。

## 乌冬

◆上个周末白菜老师遇到了电话骗局，又是那种冒充公安机关说不法分子以白菜老师名义干了什么违法的事，需要将银行账户里的钱转移的老套把戏。一直以为这种骗局只有在电视的案例里才看得到，想不到不经世故的白菜老师还真当真，差点就去银行ATM给人家转账了，好在出门前先打了一个电话给他家人才被喝止。过后还一本正经地讲给我和阿鲁听，当然只能被当成笑料笑上好一阵了。

◆以前觉得自己的正版游戏开销有点大，但自从买AKB的周边后，发觉正版的游戏开销真的不算什么，拜此所赐，终于体验到了连续两个月当月光族的滋味，要命的是接下来还有PSV和《怪物猎人3G》，勒紧腰带吧……

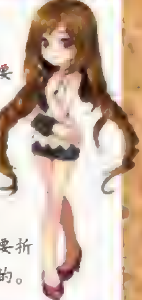
## LIKY

◆Android的谷歌地图现在完全没法用了，定位总是漂个几百米远，上网一看原来是普遍现象，以前挺好的啊，现在发什么颠，难道又是被相关部门给整的？

◆上周去爬山，然后腿痛了好几天，这就是长期不锻炼后的爬山后遗症。要想解除只有一个办法，就是——每周都去爬，可是，愿望总是美好的。

◆《王国征服》持续挑战中，本人城堡（128，-381），邀请码是"9xSL3C"，欢迎大家来结盟。

## sienna（美编）



◆终于把搬家这件事搞定了，在这里要谢谢那几位帮忙搬家的朋友，谢谢你们，辛苦了！

◆最近发现身体很容易累，特别是搬家的那几天，感觉休息了几天也没能缓过来，所以现在12点以前我一定会果断地关掉电脑去休息，可在床上却怎么也睡不着，非要折腾好久才睡得着，再这样下去我想我会崩溃的。神呀，救救我吧！

## 咕噜（美编）

◆休息时间好好地把自己的衣柜整理了一下，一整理还真的吓一跳，衣柜里居然有几件未剪掉牌的衣服。翻出一看，都想不起是何时入手的了。又惊又喜，惊的发现自己是如此败家，喜的是又有新衣服穿啦！

◆"光棍节"就要到了，你准备好了吗？在此祝天下所有的光棍们都能有情人终成眷属！

◆在网上的某商城关注了一款显示器好几个月都显示没货，最近终于有货了。毫不犹豫轻点几下鼠标，就和十几张"毛爷爷"说再见了。

## 澄香（美编）

☆周末和朋友一起逛公园，看到一处人特别多，就挤进去看了一下，原来是相亲。很多长辈给自己的子女找对象，正想拉着同学走开，对面过来两个大妈嚷道："小姐，来，填张资料吧。"顿时哭笑不得，迅速拉着同学逃离现场。

☆每个人喜欢的生活方式不一样，所选择的生活态度也不一样，无论如何，开心最重要。做一个感性和理性平衡的人，做一个积极的人，做一个对自己生命负责的人。




## 高瑞　昵称：瞳瞳

性别：女　年龄：15
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《牧场》、《口袋》
地址：云南省昆明市西山区南诏苑6幢3单元202
邮编：650028
QQ：572787082
Email：gaorui95@yahoo.com.cn
想说的话：玩NDS是朋友带入门的呢，现在也可以出师了，好开心。

## 薛亦　昵称：唯心·百辟

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《空轨》、《MGS》
地址：贵州省贵阳市南明区第九中学高三（14）班
邮编：520000　QQ：734725064
想说的话：高三了，时间过得可真快。

## 黄晨捷　昵称：圣☆ドアルーカ

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：只要是游戏都喜欢
地址：上海市长宁区伊犁南路24弄20号201室
邮编：201103　QQ：739781497
Email：739781497@qq.com
想说的话：希望中考考出好成绩。

## 钱圄先　昵称：呃

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》
地址：重庆市渝北区北部新区龙湖西路83号临水阁1-1002
邮编：401147　QQ：609660023
Email：609660023@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

## 董博宇　昵称：轻音部の一存

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP go
喜欢的游戏：《初音》
地址：河北省唐山市路北区凤宁花园101楼4门601室
邮编：063020　QQ：577308243
Email：577308243@qq.com
想说的话：其实眼镜加口罩也是“三点式”！

## 张剑　昵称：海豚

性别：男　年龄：30
拥有掌机：PSP go、3DS、NDS
喜欢的游戏：《塞尔达》
地址：北京市西城区车公庄大街甲4号物华大厦A2206室中航弱电
邮编：100044　QQ：93800970
Email：93800970@qq.com
想说的话：期待PSV的降价。


只言片语　天啊！吾还没买PSP，“《怪物猎人》系列”就告别了PSP，悲惨的我啊！（茂名 风烈）




当我打通关一款游戏的时候，我发现这个游戏的好戏才刚刚开始。《最终幻想 零式》就给了我这种难以置信的体验。不是说刷刷刷就很好玩，而是说二周目的隐藏要素足够厚道，隐藏剧情也足够份量。




日版

## 最终幻想 零式

ファイナルファンタジー零式

### ●一周目练级去处

除去等级浮动的最终章以外，一周目攻略时全员在32级左右就基本上比较合适了。为此推荐两个练级的好去处：

**1.コルシの洞窟**

位于ルブルム地方东北部的洞窟。敌人等级在LV20起，而且有许多宝箱可以拿，推荐去一下。

| 场景 | 道具 |
|---|---|
| 入り口 | 朱雀全史 |
| 名もなき道【南】 | ノ-ウィングタグ |
| 名もなき大泷【北】 | ラストエリクサ-orクリスタルボ-ルorサ-クレット |
| 名もなき大泷【东】 | アミュレットorミメットの野菜 |

**2.北の回廊**

朱雀与玄武交界处，北方的洞窟。敌人等级在LV31起，而且数量众多，且有大量物理耐性极高的史莱姆状敌人。其中アクアプリン魔力耐性也很高，只有冷气属性魔法“ブリザドBOM”和雷属性魔法“サンダ-BOM”能造成有效伤害。

| 场景 | 道具 |
|---|---|
| 回廊の大泷 | ショックア-マ-orショックシ-ルドorラストエリクサ- |
| 洞道 | ポ-ション |

### ●PSP go轻松升级法

与魔导院斗技场右边的NPC对话可以进行秘密特训。选择特训后，当PSP进入睡眠模式时，操纵角色就会不断增加经验值。上限为24小时，等级能提升约两级。

利用这个设定，在PSP go上我们可以轻松地让角色升级。方法很简单：触发秘密特训后，按下机器上的PS键，选择“ゲ-ムを一时中断する”回到XMB界面，然后依次选择“设定”→“日期与时间设定”→“日期与时间”→“手动设定”，将时间拨快一天。最后选择“游戏”→“继续游戏”回到游戏中，结束秘密特训，这样角色等级就顺利提升了。运用这个方法，可以在短时间内快速提升主力角色的等级。

### ●仙人掌出现

仙人掌サボテンダ-会随机出现在里庭、テラス、チョコボ牧场和飞空艇发着所。遇到以后它会逃跑，然后掉落道具，都是例如辉石、サボテンダ-の花、クリスタルのかけら、三角帽子这类珍贵的道具。

### ●游戏时间报酬

喷水广场到大厅的大门前有1组的莫古力。与它对话的话，可以根据游戏时间获得奖励道具。记得每次对话前要先切换一次场景。

| 游戏时间 | 道具 | 效果 |
|---|---|---|
| 10小时 | 魔法【アボイド】が解放 | 消耗MP自动回避 |
| 30小时 | リボン | 饰品。免疫发火、冻结、感电、沉默、毒和ストップ的异常状态 |
| 50小时 | グロウエッグ | 饰品。经验值2倍 |
| 70小时 | ロイヤルクラウン | 饰品。MP+100%，全魔力+40 |
| 100小时 | マジックミトラ | 饰品。全魔力+38 |



日版

# AKB1/48 星恋关岛

AKB1/48アイドルとグアムで恋したら……

## ●泳装事件特殊台词

当剧情发生到每名角色的泳装约会事件时，在特定的台词下按住R键，然后用滑杆盯着对方的胸部看，就会触发特殊台词。

| 人物 | 事件编号 | 触发时机 |
|---|---|---|
| 岩佐美咲 | 7 | あ、あのボート乗りたい～！ |
| 多田爱佳 | 1 | ……耻ずかしいナ。 |
| 大家志津香 | 5 | そう、じゃあ 素潜り见せちゃうよ。 |
| 片山阳加 | 4 | 海、きれい～！ |
| 仓持明日香 | 2 | ホントかなあ～？ |
| | 4 | ハフア デイ！ |
| 小岛阳菜 | 1 | なんか言ってくださいよ～。 |
| | 4 | やったぁ～！ 海だ～！ |
| 指原莉乃 | 9 | ……そうだ！ 对决しよう！ |
| 筱田麻里子 | 4 | ……あっ！ |
| 高城亚树 | 2 | だから……なるべく上だけ见ててください。 |
| 高桥みなみ | 3 | そうだ、话变えよう！ ……ん？ |
| 仲川遥香 | 2 | ねえねえ。ビ-チバレ-しませんか？ |
| 中田ちさと | 4 | 私も日本にいるんだぁ……子供。 |
| 仲谷明香 | 3 | そうだ こっちの料理ってアナタの舌に合ってますか？ |
| 前田敦子 | 4 | よし、できたぁ～！ |
| 前田亚美 | 4 | あの～…… アナタも一緒に游びませんか……？ |
| 松原夏海 | 4 | 海、气持ちよかったですねぇ～。 |
| 秋元才加 | 2 | そんなのズルいよ～！ |
| | 7 | ねぇねぇ……アナタのも一口ちょうだ～い！ |
| 板野友美 | 4 | なにしてんの？ 泳がないなら先行っちゃうよ！ |
| 内田真由美 | 1 | 海、气持ちいいですね～！ |
| | 5 | 今日もめっちゃ天气いいねぇ。 |
| 梅田彩佳 | 4 | ごめんごめん～おわびに……松井咲子ちゃんで～す！ |
| 大岛优子 | 2 | じゃ～ん！ |
| | 6 | あれ……？ |
| 菊地あやか | 2 | うわ～、もういっぱい泳いでますねぇ！ |
| 田名部生来 | 1 | どうやったらそんな大きな砂山になるんですか？ |
| 中冢智实 | 3 | ホントに分かんないんですか？ |
| 仁藤萌乃 | 4 | あやりんだって、言うじゃん。 |
| | 6 | ねぇってば～……！ |
| 野中美乡 | 1 | ……………。 |
| | 4 | なんか、ごめんなさい……。 |
| 峰岸みなみ | 3 | で、ポイントはここからです。やっぱり气になるのは恋爱运ですよねぇ～ |
| | 6 | あ、はいはい。なるほど、今ここで、研究の成果を见てみたいと……。 |
| 藤江れいな | 3 | あ、违います、违います！ マックスはうちの犬。 |
| 松井咲子 | 8 | アハハハハハ。 |
| 宫泽佐江 | 4 | もう～、信じらんない！ |
| 横山由依 | 3 | えっと……横山……っていいます……由依って呼んでください…… |
| 米泽瑞美 | 3 | お待たせしました～。すぐ着替えてきますね！ |
| 石田晴香 | 2 | 海で泳ぐのなんて 小学生以来かもしれません。 |
| 河西智美 | 5 | ビックリした～？ |
| 柏木由纪 | 3 | え……？ 水着？ |
| | 6 | あの～……いや、やっぱやめとこっかな…… |
| 北原里英 | 3 | ホントですか……？ |
| | 6 | じゃあ、今夜も迟くなるの？ |
| 小林香菜 | 1 | うわ～、气持ちいい～！ |
| | 4 | あ、あれ乐しそう！ |
| | 5 | あ～っ！ あの黄色いやつ、乘りた～い！ |
| 小森美果 | 5 | 特技でアナタにアピ-ルしようと思って。 |
| | 6 | あっ。今、どうせトロいと思ったでしょ？ |
| 佐藤亚美菜 | 4 | ウチでは饲ってないんですけど 猫饲ってる友だちがいて その子のおうちによく游びに行くんです。 |
| 佐藤すみれ | 1 | もぉ～！ じゃあ、いいですよっ！ 滑りますからっ！ |
| | 2 | ねぇってば～！ |
| | 6 | キャ～～ッ、冷た～い！ |
| 佐藤夏希 | 3 | 海、きれいですね～ |
| | 5 | 変なことって……失礼だなぁ～ほくろ探してただけだよ。 |
| 铃木紫帆里 | 5 | 外国の女性ってみんなモデルっぽいなぁ。 |
| | 6 | あ～～！！！！！ |
| | 9 | グアムの海はきれいだね～ |
| 铃木まりや | 2 | あの～……あんまりこっち见ないでくださいね…… |
| | 4 | やったぁ～！ 面白い本があったら、今度教えてくださいね。 |
| 近野莉菜 | 3 | そうだ、私、モアイ像の鸣きマネできるんですよ～ |
| | 7 | ウォ-タ-スライダ-、乐しかったねぇ。 |
| 平岛夏海 | 3 | えへへ。よいしょっと……あの……アナタの手、あったかいですね。 |
| | 7 | こんなビ-チ、いつ见つけたの 私たちで贷し切りじゃん やる～！ |
| 增田有华 | 2 | あ、赤くなってる。可爱いなぁ～ボクちゃんにはまだ早かったかな？ |
| | 7 | わぁ～、めっちゃ气持ちよかったぁ～ |
| 宫崎美穗 | 2 | グアムは世界のリゾ-トですから！ |
| 渡边麻友 | 5 | けっこう混んでますねぇ。 |

# 掌机游戏综合发售表

## NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持 胧月

11月份开始进入3DS游戏的黄金时期，任天堂的第一明星马里奥将陆续在年底的各个月登陆各个版本的3DS，更多大作的发售日也竞相确定。索尼方面，PSV的首发游戏售价也基本确定，其中的一些免费软件应该会通过后续网络服务来为厂商赢利。PSP方面则不温不火，一线大作虽然暂时离开视线，但一些经典作品的重制还是值得期待的。

**发售表阅读说明**

[illegible]

[illegible]

## Nintendo 3DS

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011年11月 | | | | | |
| 13日 | 超级马里奥3D大陆（美版） | Super Mario 3D Land | Nintendo | ACT | 39.99美元 |
| 15日 | 极品飞车 亡命天涯 | Need for Speed: The Run | EA Games | RAC | 39.99美元 |
| 17日 | 忍 3D | Shinobi 3D | SEGA | ACT | 5229日元 |
| 17日 | 模拟人生3 宠物 | ザ・シムズ3 ペット | EA Games | SLG | 4979日元 |
| 24日 | 薄樱鬼3D | 薄櫻鬼3D | Idea Factory | AVG | 6090日元 |
| 24日 | 绝代风华 | FabStyle | Koei Tecmo Games | ETC | 6090日元 |
| 24日 | 柏青哥天国3D 赏金海物语 梦见少女与柏青哥之王决定战 | パチパラ3D プレミアム海物语 梦见る乙女とパチンコ王决定战 | Irem | PUZ | 6090日元 |
| 2011年12月 | | | | | |
| 1日 | 索尼克 世纪 青之冒险 | ソニック ジェネレ-ションズ 青の冒险 | SEGA | ACT | 5229日元 |
| 1日 | 马里奥赛车7（日版） | マリオカ-ト7 | Nintendo | RAC | 4800日元 |
| 1日 | 蜡笔小新 宇宙之友情笨蛋空手道 | クレヨンしんちゃん 宇宙DEアチョ-！？友情のおバカラテ | NBGI | ACT | 5040日元 |
| 1日 | 总爱茶犬 | お茶犬といつもなかよし | 日本Columbia | ETC | 5040日元 |
| 1日 | 料理妈妈4 | クッキングママ4 | Office Create | ETC | 5040日元 |
| 4日 | 马里奥赛车7（美版） | Mario Cart 7 | Nintendo | RAC | 39.99美元 |
| 8日 | 新·深爱 | NEWラブプラス | Konami | AVG | 6980日元 |
| 8日 | 世界足球 胜利十一人2012 | ワ-ルドサッカ- ウイニングイレブン2012 | Konami | SPG | 5800日元 |
| 10日 | 怪物猎人3 G | モンスタ-ハンタ-3(トライ)G | Capcom | ACT | 5800日元 |
| 15日 | 雷电十一人GO 光明·黑暗 | イナズマイレブンGO シャイン·ダ-ク | Level-5 | RPG | 5800日元 |
| 15日 | 噗哟噗哟 | ぷよぷよ！！ | SEGA | PUZ | 5040日元 |
| 15日 | 热血硬派国夫君 特别版 | 热血硬派くにおくん すぺしゃる | Arc System Works | ACT | 4410日元 |
| 15日 | 萌萌大战争 现代版 3D | 萌え萌え大战争☆げんだいば-ん 3D | Systemsoft Alpha | SLG | 6090日元 |
| 15日 | 企鹅的问题 战争 | ペンギンの问题 ザ·ウォ-ズ | Konami | ACT | 5250日元 |
| 22日 | SD高达G世纪 3D | SDガンダム ジ-ジェネレ-ション 3D | NBGI | SLG | 6090日元 |
| 22日 | F1 2011 | F1 2011 | Codemasters | RAC | 6090日元 |
| 2012年1月 | | | | | |
| 12日 | 皇牌空战3D 纵横火网 | エ-スコンバット 3D クロスランブル | NBGI | SLG | 5800日元 |
| 12日 | 心灵相机 附体笔记本 | 心灵カメラ 凭いてる手帐 | Nintendo | AVG | 售价未定 |
| 19日 | 节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产 | リズム怪盗R 皇帝ナポレオンの遗产 | SEGA | MUG | 售价未定 |
| 26日 | 生化危机 启示录 | バイオハザ-ド リベレ-ションズ | Capcom | A·AVG | 5990日元 |
| 2012年2月 | | | | | |
| 16日 | 极限脱出 善人死亡 | 极限脱出ADV 善人シボウデス | Chunsoft | AVG | 6090日元 |

## Nintendo DS

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011年11月 | | | | | |
| 17日 | 海贼王 巨人之战2 新世界 | ワンピ-ス ギガントバトル！2 新世界 | NBGI | ACT | 5040日元 |
| 17日 | 冒险岛DS | メイプルスト-リ-DS | Nexon | ACT | 3990日元 |
| 17日 | 海盗战队豪快者 齐集变身！35战队！ | 海贼战队ゴ-カイジャ- あつめて变身！35战队！ | NBGI | ACT | 5040日元 |
| 23日 | 型男恋爱王国 恋情、漫画双出道 心跳爱情课堂 | オレ様キングダム 恋もマンガもデビュ-を目指せ！ドキドキLOVEレッスン | NBGI | AVG | 5040日元 |
| 24日 | 绝代风华 | FabStyle | Koei Tecmo Games | ETC | 5040日元 |
| 2011年12月 | | | | | |
| 1日 | 尖帽子与潇洒魔法使 | とんがりボウシとおしゃれな魔法使い | Konami | ETC | 4980日元 |
| 1日 | 口袋棒球14 | パワプロクンポケット14 | Konami | SPG | 5250日元 |
| 8日 | 越狱兔 游戏时间 | USAVIC(ウサビッチ) ゲ-ムの时间 | NBGI | ETC | 2940日元 |
| 8日 | 重装机兵2 重装上阵 | メタルマックス2：リロ-デッド | 角川Games | RPG | 6090日元 |
| 15日 | RPG工具DS+ | RPGツク-ルDS+ | EnterBrain | RPG | 5040日元 |
| 15日 | 食梦者 漫画家之路 | バクマン。マンガ家への道 | NBGI | AVG | 5230日元 |

## 超级马里奥3D大陆

11.3/11.13 ◆Nintendo◆ACT◆4800日元/39.99美元 S 期待度



3DS的分区机制为国内玩家造成了不小的麻烦，马大帅首度征战3DS，捧场者不会少，美版机玩家则要在11月中旬才能玩到。本作保留了系列一贯的简洁有趣，角色自身动作朴素，关卡的设计却匠心独具。3D的冒险世界通过3DS得以最为直观的展现，这次还体贴地配置了无敌狸猫形态的变身，不擅长动作游戏的玩家也不必担心卡关了。

## 跨过我的尸体

11.10 ◆SCEJ◆RPG◆4980日元 A 期待度



PS时代的个性作品《俺尸》在12年后重获新生！玩家的目的是带领受到"短命"和"绝种"诅咒的族人，在有限的时间里不断奋战，并把优良的基因传承下去，最终击倒妖怪之首——朱点童子。此次重制版加入了神明等级、武器锻造、天气变化、通信结魂等新要素，水墨风格的画面也能给老玩家带来不一样的体验。

## PlayStation Vita

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011年12月 | | | | | |
| 17日 | 苍翼默示录 连续变换 扩张版 | BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND | Arc System Works | FTG | 5980日元 |
| 17日 | 网页三国志 触摸战斗 | ブラウザ三国志タッチバトル | Marvelous AQL | SLG | 免费 |
| 17日 | 终极漫画英雄对卡普空3 | アルティメット マーヴル VS. カプコン3 | Capcom | FTG | 4800日元 |
| 17日 | 真・三国无双 NEXT | 真・三国无双 NEXT | Koei Tecmo Games | ACT | 售价未定 |
| 17日 | F1 2011 | F1 2011 | Codemasters | RAC | 6090日元 |
| 17日 | 麻将格斗俱乐部 新生・全国对战版 | 麻雀格斗俱乐部 新生・全国对战版 | Konami | TAB | 4980日元 |
| 17日 | 沥青都市 喷射 | ASPHALT：INJECTION | Konami | RAC | 5480日元 |
| 17日 | 地狱军团 | 地狱の军团 | Square Enix | ACT | 4980日元 |
| 17日 | 默示之王 | ロ－ド オブ アポカリプス | Square Enix | A・RPG | 5980日元 |
| 17日 | 忍道2 散华 | 忍道2 散华 | Spike | ACT | 售价未定 |
| 17日 | VR网球4 | パワ－スマッシュ4 | SEGA | SPG | 5229日元 |
| 17日 | 未知海域 黄金深渊 | アンチャ－テッド 地图なき冒险の始まり | SCE | A・AVG | 5980日元 |
| 17日 | 小古怪 | サワリ・マ・ク－ル | SCE | ECT | 售价未定 |
| 17日 | 与大家一起 | みんなといっしょ | SCE | ECT | 售价未定 |
| 17日 | 大众高尔夫6 | みんなのGOLF6 | SCE | SPG | 4980日元 |
| 17日 | 勇者的记录（暂名） | 勇者のきろく（暂名） | SCE | ECT | 售价未定 |
| 17日 | 怪物雷达 | モンスタ－レ－ダ－ | Sony Marketing | ECT | 售价未定 |
| 17日 | @field | @field | Sonic Powered | ACT | 售价未定 |
| 17日 | 真・恐怖惊魂夜 第11个来访者 | 真かまいたちの夜 11人目の访问者 | Chunsoft | AVG | 6090日元 |
| 17日 | 梦幻俱乐部ZERO 携带版 | ドリ－ムクラブZERO ポ－タブル | D3 Publisher | SLG | 6090日元 |
| 17日 | 魔界战记3 回归 | 魔界战记ディスガイア3 Return | 日本一Software | S・RPG | 6090日元 |
| 17日 | 块魂 拉伸 | 块魂 ノ・ビ～タ | NBGI | ACT | 4743日元 |
| 17日 | 山脊赛车（暂名） | リッジレ－サ－（暂名） | NBGI | RAC | 3790日元 |

## PlayStation Portable

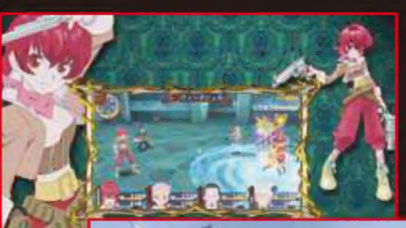
| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011年11月 | | | | | |
| 17日 | 海猫鸣泣之时 携带版 2 | うみねこのなく顷にPortable 2 | Alchemist | AVG | 3990日元 |
| 17日 | 安洁莉可 魔恋六骑士 | アンジェリ－ク 魔恋の六骑士 | Koei Tecmo Games | AVG | 6090日元 |
| 17日 | 鹅妈妈童谣的秘密之馆 蓝色标签 | マザ－グ－スの秘密の馆 BLUE LABEL | QuinRose | AVG | 5985日元 |
| 17日 | 久远之绊 再临诏 携带版 | 久远の绊 再临诏 –Portable– | Fog | AVG | 5229日元 |
| 23日 | 魔法使与主人 新天地 | 魔法使いとご主人様 New Ground | QuinRose | AVG | 5985日元 |
| 23日 | 白与黑 携带版 | ヴァイスシュヴァルツ ポ－タブル | NBGI | TAB | 6800日元 |
| 23日 | 七龙战记2020 | セブンスドラゴン2020 | SEGA | RPG | 6279日元 |
| 23日 | 科学超电磁炮 | とある科学の超电磁炮 | 角川Games | AVG | 6279日元 |
| 23日 | 流行音乐 携带版2 | ポップンミュ－ジックポ－タブル2 | Konami | MUG | 5040日元 |
| 23日 | 快盗狂热 | スト☆マニ ～Strobe☆Mania～ | D3 Publisher | AVG | 6090日元 |
| 23日 | 战场的女武神3 附加版 | 战场のヴァルキュリア3 EXTRA EDITION | SEGA | S・RPG | 3990日元 |
| 23日 | 纸盒战机 加强版 | ダンボ－ル战机 ブ－スト | Level-5 | RPG | 4980日元 |
| 23日 | 永恒练习曲 七彩素描4 | エタ－ナル・エチュ－ド Canvas4 | GN Software | AVG | 6279日元 |
| 24日 | 侦探部 失踪、反击与大团圆 | たんていぶ THE DETECTIVE CLUB –失踪と反击と大团圆– | Boost On | AVG | 3654日元 |
| 2011年12月 | | | | | |
| 1日 | 超越未来 固定时箭 | ビヨンド ザ フュ－チャ－ フィックス ザ タイム アロ－ | 5pb. | AVG | 6090日元 |
| 1日 | 假面骑士 巅峰英雄 Fourze | 假面ライダ－ クライマックスヒ－ロ－ズ フォ－ゼ | NBGI | ACT | 6280日元 |
| 1日 | 女仆天堂 目标是第一女仆 | メイド☆ぱらだいす 目指せ！ メイドナンバ－ワン！ | Spike | SLG | 900日元 |

# DVD光盘内容导视

## 15款热门新作最新官方影像

### 游戏展望台

- 怪物猎人3 G
- 失落英雄
- 生化危机 启示录
- 纳米突击
- 大白鲨 终极掠食者
- 薄樱鬼3D
- 超级机器人大战OG传说 魔装机神 II
- 七龙战记2020
- 纸盒战机 加强版
- 我的朋友很少 携带版
- 边境之门
- 假面骑士 巅峰英雄 Fourze
- 无瑕传说R
- 默示之王
- 未知海域 黄金深渊

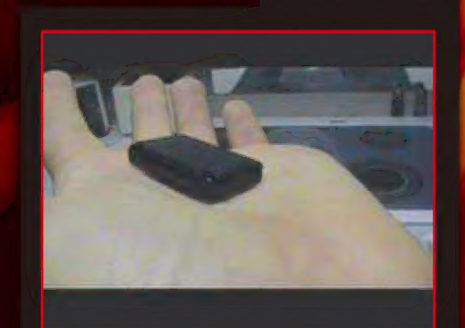







### 喧闹游园

- 手工制作迷你NDSL



### 新作特搜队

- 职业进化足球2012
- 海猫鸣泣之时 携带版 1
- 最终幻想 零式
- 火影忍者 疾风传 终极冲击
- 战律之云




## 本辑《口袋光环》有奖问答题目

在新作特搜队《职业进化足球 2012》的演示中，最后比赛的比分是多少？

A：0比0　B：1比0　C：2比0






3名

PEGA精美游戏周边

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

# 掌机王SP 幸运大抽奖

**参与方式：**只要在2011年11月27日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第172辑上公布，敬请关注。

## 大奖




## 幸运奖




本次活动赞助厂商及网站







GBalpha
GBalpha（中国）有限公司

# 《掌机王SP》第168辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

## 大奖 6名

手柄、外接电源



| 城市 | 姓名 |
|---|---|
| 玉林市 | 杜湘 |
| 哈尔滨市 | 黄英 |
| 广州市 | 王铭江 |
| 郑州市 | 杨运帆 |
| 武汉市 | 张帆 |
| 上海市 | 郑一帆 |

## 幸运奖 6名

北通掌机周边



| 城市 | 姓名 |
|---|---|
| 上海市 | 陈双玥 |
| 贵阳市 | 何成铭 |
| 广州市 | 童汝阳 |
| 桂林市 | 王启铸 |
| 马鞍山市 | 许少玮 |
| 佛山市 | 杨文杰 |

## 《掌机王SP》第168辑 DVD问答—中奖名单

| 城市 | 姓名 |
|---|---|
| 开平市 | 梁卫钊 |
| 沈阳市 | 汪亮 |
| 北京市 | 张剑 |

答案：B





3名
PEGA
精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。






ISBN 978-7-88541-147-3

掌机王光盘定价：12元 （1DVD+1手册）